

MICRO Mania

Año IV. N.º 34

Sólo para adictos

375 Ptas.

Carroz. Cebra y Milla. 355 ptes

Un tiburón en las nubes

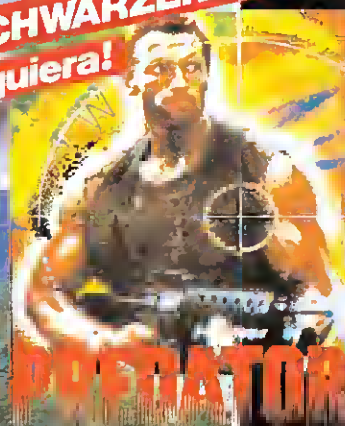
FLYING SHARK

MAPAS Y POKES

Cargadores
para los más
trepidantes arcades

GRYZOR
BRAVESTARR
AFTEROIDS

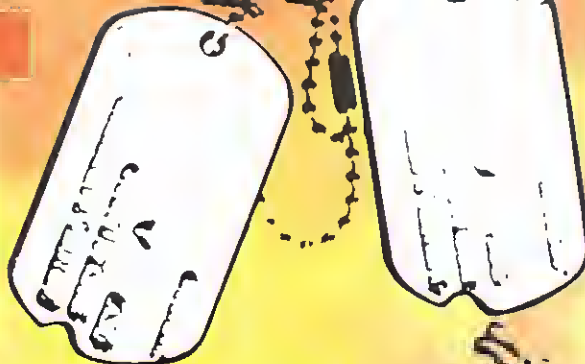
¡Conviértete en
un SCHWARZENEGGER
cualquiera!



Todas las pistas para encontrar al malvado Ratigan

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

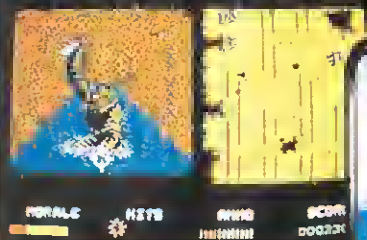
PLATOON



La primera víctima de la guerra es la inocencia



ocean



VIDEO
NOMBRE
CINCO
TIME 01:12
SCORE 007410
NITS

© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ®
ERBE SOFTWARE

C/ NUÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID, TELÉF. (91) 314 13 04.

**TAMBIEN DISPONIBLE
EN VIDEO. DISTRIBUIDO
POR**



Edita
 HOBBY PRESS, S.A.
 Presidente:
 María Andino
 Consejero Delegado
 José Ignacio Gómez-Centurión
 Subdirector General
 Andrés Aylagas
 Director Gerente
 Raquel Jiménez

Director
 Domingo Gómez

Redactora Jefe
 Cristina Fernández

Redacción
 Pedro Pérez
 José Emilio Barbero

Diseño
 Jesús Caldeiro

Director de Publicidad
 Mar Lumberas

Colaboradores
 Francisco Verdú
 Fernando Herrera
 Miguel Alcalá

Pedro José Rodríguez
 Marcos Jourón
 José A. González
 José Manuel Muñoz
 José J. García Quesada
 David Rodríguez

Secretaria de Redacción
 Carmen Santamaría

Fotografía
 Carlos Candel
 Miguel Lamana

Dibujos
 Luis Muñoz
 José Luis Ángel García

Director de Producción
 Carlos Peropadre

Director de Administración
 José Ángel Jiménez

Director de Marketing
 Javier Bermejo

Departamento de Circulación
 Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
 María Rosa González
 María del Mar Calzada

Redacción, Administración
 y Publicidad
 Ctra. de Irún km 12,400
 28049 Madrid
 Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
 Coodis, S. A.
 Valencia, 245. Barcelona

Imprime
 Lerner

Fotocomposición
 Novocomp, S. A.
 Fotomecánica
 Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina,
 Chile, Uruguay y Paraguay.
 Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
 Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANÍA no se hace
 necesariamente solidaria de las
 opiniones vertidas por sus
 colaboradores en los artículos
 firmados. Reservados todos los
 derechos.




MICRO

Manía

Sólo para adictos

AÑO IV. N.º 34. Abril 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

Sumario

5	SOFTWARERERO UNIVERSAL.	
10	BIBLIOMANÍA.	
12	EL MEGAJUEGO. Predator, inminente estreno en nuestras pantallas.	
18	LO NUEVO. Sometemos al implacable juicio de nuestros críticos los últimos lanzamientos del mercado de software.	
32	PC-ATARI. Todas las novedades del software de acción para PC y Atari.	
38	INFORME. Programas que te permiten crear tus propios juegos.	
42	POKERAREZAS. Descubre una nueva dimensión en tus juegos favoritos.	
46	CÓDIGO SECRETO. Todos los trucos para acabar los juegos «imposibles».	
54	LOS RECOMENDADOS. Buggy Boy ocupa este mes la primera posición.	
58	PATAS ARRIBA. Cargadores y mapas para:	
	GRYZOR.	
	BUGGY BOY.	
	BRAVESTARR.	
	FLYING SHARK.	
	THE FIFTH QUADRANT.	
	BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE.	
	AFTEROIDS.	
92	LOS PROGRAMADORES. Entrevistamos a Jon Dean, director de Software Studios.	
96	CARGADORES. Vidas infinitas para tus juegos preferidos.	
102	S.O.S. WARE. Resolvemos todos los problemas que os quitan el sueño.	

Por qué no tienes en tus manos el MAGNUM

La gran demanda de componentes de Alta Tecnología y Rendimiento, exige un Joystick de gran poder de respuesta, MAGNUM es el más potente Joystick que podrás usar.

Con nuevo aprovechamiento en cuanto al diseño, el MAGNUM deja atrás los antiguos sistemas y componentes.

Los ingenieros en Europa de MASTERTRONIC han creado un diseño ergonómico, revolucionando la antigua concepción del Joystick.

¡¡Abandona los Joysticks de la Edad de Piedra!!

3.300
pts.

Compara las especificaciones del MAGNUM:

— **Cable extralargo**
MAGNUM está dotado con más cable que ningún otro Joystick del mercado. Aprox. 2 metros, para mayor comodidad del usuario.

— **Respuesta Instantánea.**
Dotado de 5 microswitches de alto rendimiento, posee una capacidad de respuesta muy por encima de otros Joysticks del mercado.

— **Garantía**
Los componentes del MAGNUM están garantizados para más de 10 millones de operaciones.

El Joystick MAGNUM es compatible con Commodore 64/128, Vic 20, Commodore Plus 4, C-16 (con adaptador), todos los Ordenadores Atari y consolas de videojuegos, Texas Instruments TI-99-4A (con adaptador), Spectrum (interface), Amstrad, Schneider. Computadores MSX, BBC (con adaptador), Einstein.

— **Rapidez de disparo**
Provisto de un disparador, por el mismo sistema de microswitches de alto rendimiento, evitando la característica fatiga de los componentes.

— **Ergonomía de diseño**
Cómico de usar y muy ligero de peso, destacan su insuperable diseño.

— **Uso ambidextro**
Perfectamente utilizable con ambas manos

MASTERTRONIC



DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

SOFTWARE

UNIVERSAL

Abril de 1988

Diario Dependiente de Micromania

Un programa de miedo

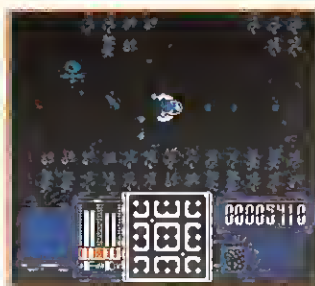
Cascade Games, compañía que ha conseguido por méritos propios ocupar un lugar de prestigio en el mundo del software con programas de la calidad de Implosion, comercializará próximamente en todas las versiones incluido Pc, un terrorífico programa llamada **Frightmare** en el que se han cuidado gráficamente has-



ta los más mínimos detalles. Un adictivo título que nos traslada a un mundo de sombras en el que sólo los fuertes podrán sobrevivir.

Firefly

Hace más o menos un año, Paul Finnegan el director de la popular compañía británica Ocean, creó una nueva compañía de programadores, que con el nombre de **Special FX**, desarrollaría programas que serían distribuidos por Ocean.



El primer lanzamiento de Special FX, es **Firefly**. Su argumento es el de un adictivo arcade y nos permite adoptar el papel del comandante de la sofisticada nave espacial **Firefly**. Nuestro objetivo es liberar a la tierra de la colonización de unos peligrosos androides llamados **Mechanoids**, que se abastecen de luz solar. Para expulsarlos necesitaremos recorrer la superficie destruyendo sus fuentes de energía y sus defensas. Una de las características más originales del juego es que la situación de los sistemas de defensa enemigos varían cada vez que cargamos el juego, por lo que es casi imposible memorizar las diferentes localizaciones.

Firefly llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.

Las novedades de CRL

Muchos y muy variados son los títulos que el equipo de programadores de CRL ha desarrollado en los últimos meses.

En las versiones de Commodore, Spectrum y Amstrad, aparecerá **Road Warrior**, un arcade que nos permitirá pilotar desde un Ferrari a un Volkswagen, en una trepidante carrera a través de las calles de una populosa ciudad, sin olvidar repostar fuel cuando sea necesario. Destaca en él un espectacular acompañamiento musical.

También en los tres sistemas llegará **Federation**, una



Mike Hodges, director ejecutivo de CRL posando como modelo para su último juego. Road Warrior.

aventura gráfico-conversacional.

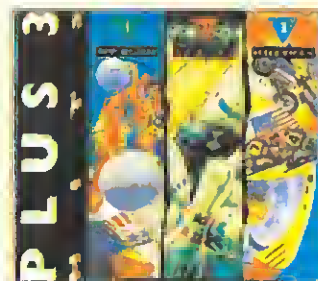
Sólo disponibles para Commodore aparecerán **Thundercross**, un arcade espacial, del mismo autor de «The Rocky Horror Show» y **Time Fighter**, un original programa que se desarrolla en las diferentes épocas de la historia. Comienza en la Edad de piedra, continúa en la Edad Media, donde deberemos imitar al hábil Robin Hood,

llegando también al lejano oeste, donde los indios serán nuestros enemigos y la segunda Guerra Mundial, concluyendo con una batalla espacial.

La nota curiosa la aporta en esta ocasión un original programa conversacional, **Loads of Midnight**, que parodia la archipopular trilogía de aventuras **Lords of Midnight**. Estará disponible exclusivamente en la versión de Spectrum.

Juegos para Plus 3

Mastertronic comercializará próximamente tres discos para Spectrum Plus 3 que contienen tres juegos cada uno, que hace algún tiempo llegaron en otras versiones, clasificados según el tipo de juego. **Plus 3 sports**, incluye **Bump, set, spike**, un simulador de voleibol, **Strike**, un simulador de bolos y **Speed King 2**, un simulador de motos. Dentro de los arcades, la recopilación incluye **Motos**, **Bosconian** y **Angleball** y entre las videoaventuras de acción,



Feud, **Amaurote** y **Hypabowl**. Una buena noticia que sin duda recibirán con agrado los olvidados usuarios de Plus 3.

Halo Jones

Piranha prepara un nuevo programa basado en las aventuras de una heroína del comic. Su título es **Halo Jones** y aparecerá dentro de unos meses en todas las versiones.

Silent Shadows
(Pág. 6)

Mortadelo y Filemón
(Pág. 7)

Roadwars
(Pág. 8)

Todo un betseller

Han de Islandia, además de ser una de las novelas de intriga más famosas de Víctor Hugo, es el título del último juego de la popular compañía francesa Loricels. Respetando el argumento del relato, que nos obligará a rescatar a nuestros amigos secuestrados por el malvado Han, los muchachos de Loricels han creado una aventura conversacional plagada de detalles curiosos, en la que el aspecto sonoro adquiere también gran importancia. Como suele ser normal en esta compañía, en principio sólo aparecerá para Amstrad.

Pero no se quedan aquí las novedades de nuestros vecinos franceses, también próximamente aparecerá un nuevo título de su colección **Les Hits**, que incluye tres programas: *Last Mission*, *Flash y Atomic Driver*. El primero del que ya os hemos hablado en alguna ocasión es un arcade especial en toda regla, el segundo nos traslada al campo de batalla, respetando también la adicción de los mejores arcades, y para finalizar *Atomic Driver*, un simulador que nos permitirá guiar un potente bólido a través de complicados laberintos plagados de peligros.

Dan Dare II

Tenía que ocurrir, era imposible que un programa de éxito como *Dan Dare*, no volviera a nuestras pantallas para repetir la hazaña. Ahora nuestra misión será destruir a los incansables Treens que hicieron de las suyas en la primera parte del juego. *Dan Dare II* es obra de Virgin, y llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.

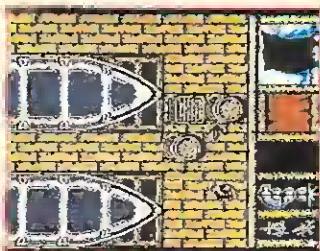


Las sombras del silencio

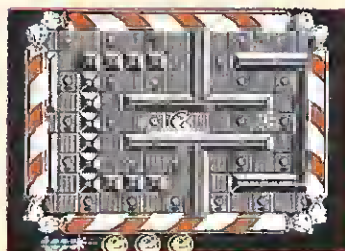
Topo Soft sólo ha necesitado unos meses para convertirse en una de las compañías de programadores más populares de nuestro país.



Silent Shadows.



Barbanegra.



Un comecocos que todavía no tiene nombre.

Tras el éxito de *Desperado*, ahora han decidido lanzar simultáneamente tres nuevos títulos en los que predomina la adicción. El primero de ellos es **Silent Shadows**, y responde a un argumento clásico, una nave que debe recorrer cuatro fases, ensamblándose entre fase y fase con la nave nodriza. En él podremos visitar variados escenarios como el mar, donde encontraremos espectaculares submarinos con ganas de guerra, la ciudad o el desierto.

El segundo título llevará el nombre de **Barbanegra**. Nos traslada a un barco de piratas, en el que nuestro objetivo es localizar las diferentes partes de un mapa que conduce a un preciado tesoro. Basados los decorados en un barco real, la incesante aparición de enemigos y las trampas ocultas provocarán más de un ataque de histeria.

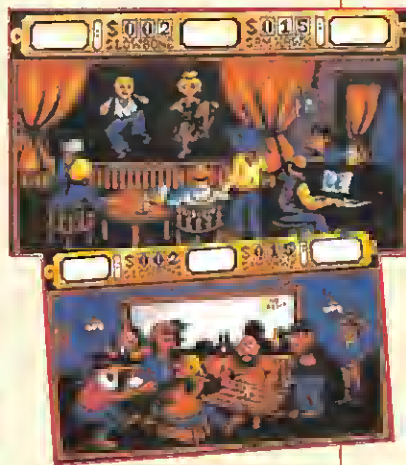
Para completar este original trío, llegará también un nuevo juego basado en la más clásica de las máquinas recreativas, el comecocos. El juego que todavía no tiene título aporta suculentas innovaciones a un argumento tradicional, consiguiendo de este modo que cualquier parecido con la realidad sea mera coincidencia.

Los tres programas estarán a la venta durante el próximo mes de mayo y aparecerán en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.

Los juegos del Oeste

El mundo de los simuladores ha llegado a una terrible encrucijada, o se recurre de nuevo a los ya clásicos simuladores deportivos con alguna que otra nota original para cumplir expediente o se opta por rescatar las más insólitas pruebas que pueda concebir la perversa mente de los programadores más osados.

Este último camino es el que ha escogido la compañía alemana Micro-partner adaptando en las versiones de Amstrad, Commodore, Amiga y ST, su último trabajo que lleva el sugerente título de **Western games**. En



él deberemos desde «marcharnos un baile» con la estrella de la fiesta, a ordeñar rápidamente a una vaca, e incluso organizar concursos de cervezas y sabrosos platos, sin olvidar por ello los pulsos mano a mano con furiosos contrincantes.

Un juego tremendamente original que llegará dentro de muy poco distribuido por Dro Soft.

Conversiones de U. S. Gold

La compañía U. S. Gold ha llegado a un acuerdo, con Namco para realizar la conversión de uno de sus programas más populares. Su título es **Rolling Thunder** y aparecerá simultáneamente en todas las versiones.

Rimrunner

Después del reconocido éxito del controvertido y censurado *Barbarian*, su programador Steve Brown actualmente está dando los últimos retoques a *Rimrunner* que también será comercializado por Palace. En él adoptamos el papel de un



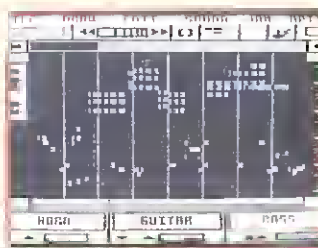
original guerrero con apariencia de insecto que tendrá como misión proteger la colonia de la invasión de una plaga de enemigos. *Rimrunner* aparecerá para Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari ST.

Steve Brown también está trabajando en la segunda parte de *Barbarian*, aunque todavía tendremos que esperar algún tiempo para comprobar si la chica de la carátula puede hacer la competencia a la despampanante señorita que animó la primera.

Música al instante

Nadie puede poner en duda que los melómanos consagrados y no tan consagrados, puedan encontrar en algunos momentos más divertido componer o interpretar una pieza musical que dedicarse al complejo arte de destripar aventuras. Electronic Arts quiere dar satisfacción a unos y a otros. Los amantes de la música podrían dedicarse de pleno a ella si disponen de un Commodore y adquieren *Instant music*, un programa creado para conseguir a través del ordenador interesantes sonidos.

Pero si no pertenecéis al agraciado grupo de los que disponen de buen oído, podéis dedicaros por entero a la práctica del más agresivo arcade con *Demon Stalkers*, que además incluye en la cara B de la cinta un programa que permite construir los laberintos a la carta. Y si aun así consideráis que el arcade está ya muy visto, podéis optar por *Lords of Conquest*, un complejo juego de estrategia, o por *Skate or Die*, un simulador de monopatín en teoría mucho más relajado. *Skate or Die* llegará en todas las



Instant Music.



Lords of Conquest.

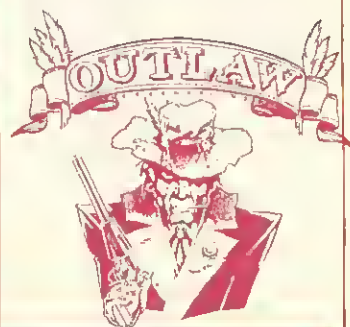


Demon Stalkers.

versiones, mientras que *Lords of Conquest* en principio sólo aparecerá en Commodore.

Outlaw productions

El sello Outlaw Productions, creado por Palace Soft, hizo su aparición en el panorama del software hace pocos meses con *Shoot'em up construction kit*, un programa para Commodore que permitía a los usuarios crear sus propios juegos. Ahora continúa en la brecha, pero esta vez el equipo de programadores de Denton Desing ha desarrollado para Outlaw un arcade llamado *Troll*. Un nuevo título que, olvidando las originalidades, ha recurrido a un argumento archiconocido, un troll que deberá enfrentarse a miles de diablillos en complejos laberintos, explotando al máximo la adicción del arcade. *Troll* estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



La nueva aventura

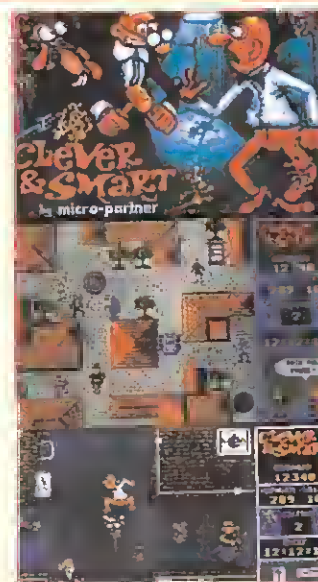
Mirrorsoft no podía quedarse atrás en esta vertiginosa carrera por ver quién desarrolla más programas para Atari, Amiga y Pc. Por ello ha optado por realizar las conversiones de sus títulos más populares como *Spitfire 40* o *Strike force Harrier* y el lanzamiento de programas como *Dark Castle*, *Balance of power*, *Defender of the crown*, *Deja vu* y *King of Chicago*. Programas para todos los gustos.



Mortadelo y Filemón

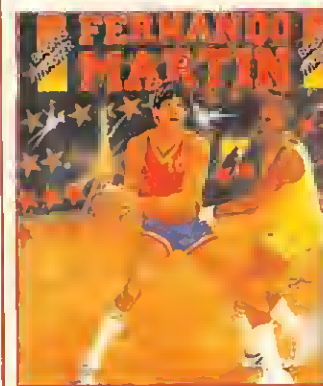
Cuando Ibáñez, hace ya casi 20 años, lanzó a la fama a estos dos personajes, nada hacía suponer que con el tiempo abandonarían el papel para desarrollar sus aventuras en los ordenadores. Ahora por fin han decidido probar fortuna en este nuevo medio.

Esto sin duda no es nada nuevo, pues ya son muchos los personajes del comic que han pasado por las pantallas, sin embargo, lo paradójico del caso es que la compañía que ha realizado la conversión, no es, como sería lógico, una compañía española, sino una compañía alemana llamada Micro-partner que llega a España de la mano de Dro Soft. *Mortadelo y Filemón*



aparecerá durante el próximo mes de mayo en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari ST.

Fernando Martín



Por fin los usuarios de Commodore podrán medir sus fuerzas mano a mano con Fernando Martín, en el programa más vendido de la historia del software nacional, *Fernando Martín Basket Master*.

Roadwars

Directamente desde Londres han llegado a nuestra redacción las primeras fotos del espectacular y adictivo **Roadwars**, que la compañía Melbourne House comercializará próximamente.

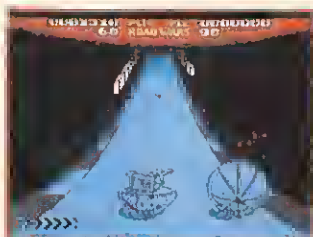


Foto de la versión Spectrum.

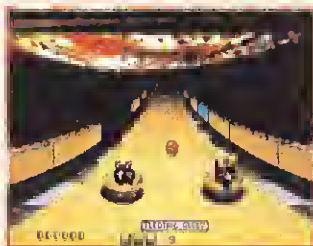


Foto de la versión Amiga.

Atento al rebote

Mastertronic ha creado dos nuevos sellos, **Ricochet**, que reeditará juegos que jamás han sido publicados en España y que han sido grandes éxitos, como **Bazooka Bill**, **Exploding Fist** o **Ghostbusters** y la serie **MAD X**, que incluirá un juego de calidad por una cara y otro de calidad media por la otra. También distribuirán la serie barata de Hewson, que lleva por título **Rack'it** e incluye títulos como **Thunderforce** o **Anarchy**.

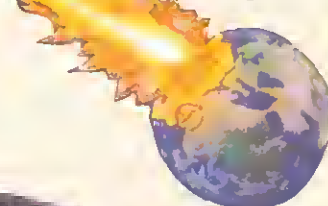


Terramex

Pocos programas se basan en un argumento tan original como el que ha dado vida a **Terramex**, la última producción de la compañía Grand Land. La acción se desarrolla en el siglo XX, y su protagonista es un científico loco. Éste ha puesto en conocimiento de las autoridades que un meteorito despistado probablemente caerá en la tierra, pero como suele ocurrir en estos casos hasta que la suposición no se convierte en una realidad, nadie le hará

caso. Cuando esto ocurre todos los altos jerifaltes del planeta se lanzan a la búsqueda del científico ya que es la única persona capaz de encontrar una solución.

Terramex estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



Nuestra entrañable Pantera Rosa

Que os vamos a contar, que no sepáis ya, de la incansable protagonista de miles de películas de dibujos animados y de sus no menos populares acompañantes, excepto que ha decidido consagrarse definitivamente en la pequeña pantalla de nuestros ordenadores en una de las últimas producciones de la compañía alemana Micro-partner. **Pink Panther** llegará próximamente en todas las versiones exceptuando MSX, convirtiendo los divertidos gangs de las películas en una enrevesada videoaventura en la que no faltan unas pequeñas gotas de humor.



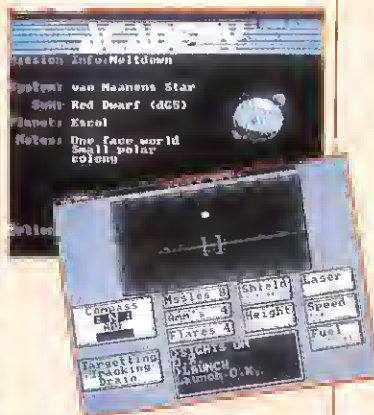
El imperio de los vampiros



El equipo de programadores de Magic Byte ha creado para Gremlin un nuevo y terrorífico título que aparecerá en el mercado con el nombre de **Vampire's Empire**, rescatando el argumento de las mejores historias de miedo. Vampire's Empire aparecerá en los próximos meses en las versiones de Spectrum +3, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

Academy

Sin duda la mayoría de vosotros recordaréis que hace algunos meses hizo su aparición en el mercado el programa **Academy**, de la compañía CRL. Ahora para que ningún usuario se sienta «marginado» llega la versión de PC, que aunque no



aporta ninguna novedad a sus predecesores, si permitirá pasar un buen rato aunque para ello sea imprescindible tener unos mínimos conocimientos de inglés.

La abadía del crimen

OPERA SOFT

"Vive la historia como uno de los mejores títulos del software de acción"

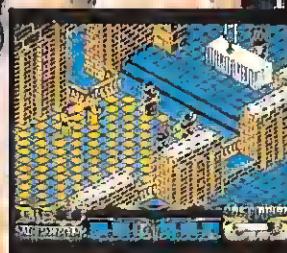
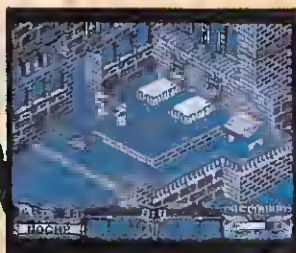
(Informática)

"Uno de los mejores gráficos que hemos visto en ordenadores"

(Ya)

"Uno de los mejores programas de acción se han realizado en nuestro país"

MicroHobby



YA HAS OIDO HABLAR DE ESTE JUEGO
!! A PARTIR DEL 15 DE ABRIL EN TU TIENDA !!

EDUCATIVOS



7.420 ptas.
39 págs.

SM

**

MOVIMIENTO EN PLANOS INCLINADOS

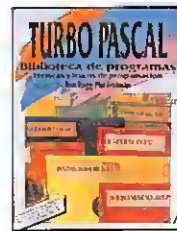
Perteneciente a la colección potógoros de software educativo, este texto desarrolla las nociones básicas referentes al movimiento de planos inclinados, abordando también cuestiones más complejas como el estudio tonto dinámico como energética de un cuerpo en movimiento.

El texto va acompañado por un disco para PC que desarrolla varios programas que complementan la lectura del texto. Recomendado especialmente por las más pequeñas de la casa que sin duda encontrarán divertida esta nueva forma de aprender.

Lowy-Masilla-Robles

NIVEL «I»

LENGUAJES



6.890 ptas.
653 págs.

Anaya

TURBO PASCAL. BIBLIOTECA DE PROGRAMAS

Este es un libro especialmente indicado para todas aquellas programadoras versadas en este potente compilador, sin duda el mejor de los aparecidos para el lenguaje Pascal. En el padrón encontrarán una buena cantidad de rutinas que podrán utilizar para la confección de sus propios programas, ya que han sido concebidos en forma de procedimientos.

Además del texto se incluye un diskette con todas las programaciones.

Tom Rugg-Phil Feldman

NIVEL «C»

TRATADORES DE TEXTOS



2.120 ptas.
247 págs.

Anaya

TRATAMIENTO DE TEXTOS CON GEM WRITE EN EL AMSTRAD PC

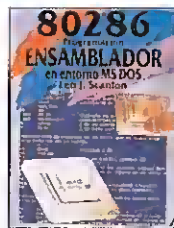
Muchos son los textos que intentan sustituir a los arduos manuales. Este libro de la colección Anaya multimedia es uno de ellos. En los primeros capítulos se abordan algunas nociones generales en torno al Amstrad PC, para profundizar más adelante en el estudio del Gem Write, el procesador de textos compatible con el entorno GEM.

Un texto ameno, de lectura agradable que permitirá dominar este procesador de textos sin demasiadas complicaciones.

Mike O'Reilly

NIVEL «I»

LENGUAJES



3.180 ptas.
363 págs.

Anaya

80286. PROGRAMACION ENSAMBLADOR EN ENTORNO MS DOS

En este texto se puede encontrar una detallada descripción del microprocesador 80286 y su juego de instrucciones, todo ello con ejemplos de utilización ampliamente comentados.

La obra ha sido concebida para personas sin ninguna experiencia en este lenguaje, aunque una vez posados los capítulos de iniciación puede ser de suma utilidad a programadores con conocimientos de otros ensambladores o como libro de consulta para personas ya conocedoras del 80286.

Leo J. Scanlon

NIVEL «I»

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX

BURGER KING
CONCURSO WHOPPER CHASE
MICRO MANIA

Tenemos la redacción repleta de hamburguesas. Stop. Muchas gracias por vuestros dibujos. Stop. Estas son algunas de vuestras «sorprendentes» obras de arte. Stop. Los juegos están en camino. Stop. Paciencia.

▲ Marcos Andreu Sánchez
S. Fernando (Cádiz)

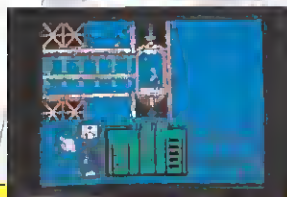
▶ Jorge Bulgues
Garrido (Valencia)

WHOPPER CHASE

▶ David Hernández
Romero (Huelva)

▲ Fernando Vicen Crespo
(Zaragoza)

IMPOSSIBLE MISSION II™



El ascensor te conduce a la primera habitación.



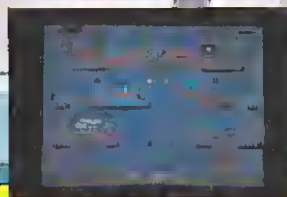
¿A dónde voy ahora?



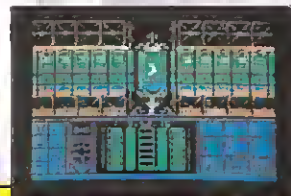
¿Qué o quien se mueve detrás de esos coches?



¿Te atreves a entrar en la siguiente torre?



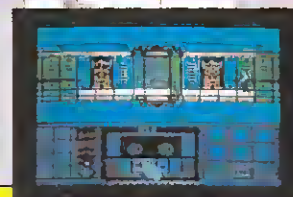
¿Habrás encontrado por fin la clave?



Te estás metiendo en más problemas.



¿Por qué el robot vigila la mesa?



¿Hay algún mensaje en el cassette?



¡Corre! ¡Escapa de Elvin!

EPYX
Software

EPYX®



ACTIVISION SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

«Estamos sobrevolando la zona clave. Sincronicen sus relojes y repasen sus equipos. Listos para tomar tierra en cinco minutos. Suerte...» Las palabras de tu comandante sonaron frías y secas entremezcladas con el ruido del motor del helicóptero que os transportaba.

Los órdenes secretos para tu comando especial sólo as fueron dados a conocer unas horas antes de emborcar en el helicóptero que os conducía a vuestro octual destino: Centroomérico, el nuevo Vietnam americano. Vuestra misión, rescator o un embajador americano secuestrado por lo guerrillo comunista.

A un veterano coma tú, oquel tipo de misiones no le eron desconocidas, y ounque el peligro de internorse en una selva infestada de trompos, francotiradores o serpientes, ero evidente, no ero esto lo que en reolidad te preocupaba.

Lo que ahora rondaba por tu cabeza eron los especiales circunstancios que rodeaban esta misión. Antes que vosotros, había sido enviado uno de los comandos especioles más expertos del Ejército. Conocías bien a cado uno de sus miembros y sabías que no había nadie más copocitado que ellos paro cumplir con las órdenes que les habían sido osignadas... Fue la última vez que los viste con vida.

Algo extraño tenía que haber ocurrido, pues tú sabías que se necesitaba algo más que unos cuantos inexpertos guerrilleros para acabar con aquellas máquinas de hacer lo guerra.

Cuando pusiste los pies en aquello zono sentiste cómo un sudor frío recorrería toda tu espolda. No, aquello no era nado normal, pensoste, algo extraño había ocurrido...



Poco o poco, os adentrastéis en la selva en busca de cualquier señal que os indicara lo posible ubicación del cuortel de la guerrillo. No tuvistéis que buscar mucho, openos sí habíais recarrido un por de kilómetros cuando las primeras escaramuzas con la guerrillo os indicaron que os encontrabois en el camino correcto.

A partir de ahora ero demasiado peligroso que el grupo se mantuviera unido, pues esto os convirtió en un fácil blanco para los francotiradores. Decidisteis dispersaros para volver a reunirlos en las inmediaciones del poblado guerrillero.

Aquella acertada decisión fue el principio de lo tragedia. Apenas habían transcurrido algunas horas cuando encontraste en tu camino el

más cruel y horrendo de los espectáculos; diseminados por lo zona yacían los restos mutilados de lo que fue uno de tus compoñeros. Tu estómago estubo yo acostumbrado a este tipo de escenas, pero pese a todo perdiste lo cabeza y te lanzoste en uno carrera desparvorido por toda lo selva.

Cuando conseguiste calmorte, reflexionaste sobre tu situación: en tu loca carrera habías perdido totalmente tu orientación, estabas solo, perdido y por primero vez en tu vida... asustado. En tu mente recordabas la tétrico escena anterior pensado en que cosa o animal podía haber destrozado de esa monera el cuerpo de tu compoñero, puesto que poro ti estabo cloro que aquello no era obro de un ser humono.

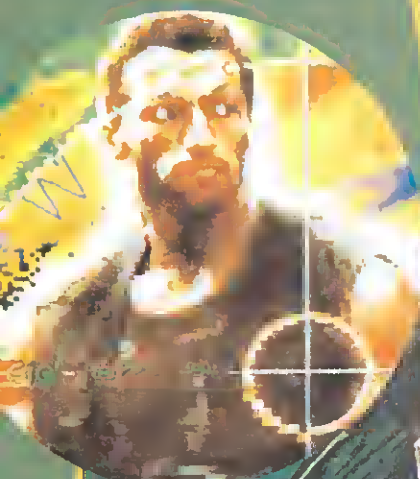
Te pusiste de nuevo en camino, pero ahora tu misión había cambiado, lo prioritario yo no era el embajador, sino encontrar al resto de tu grupo y averiguar qué demonios había ocurrido.

Lo que encontraste no fue sino la continuación de los horrores que habías dejado otrás. Uno tras uno fuiste encontrando los cuerpos descuortizados de tus compañeros, cada uno de ellas destrozado con más saña que el anterior. Ahora estabas solo, pero en lo espesura de la jungla unos ojos te vigilaban, la batalla final estaba a punto de comenar, debías estar preparado para cualquier cosa, ahora de poco te iba a servir todo lo que habías aprendido a lo largo de tus años de combate, te ibas a enfrentar a algo o alguien desconocido y más mortífero que todo un ejército de guerrilleros. Prepórate, lo lucha ha comenzado...

Predator es uno de esos juegos que pueden considerarse como un éxito seguro, incluso antes de ser publicado. El éxito que ha precedido a lo película en que está basado, y la popularidad de su musculoso protagonista Arnold Schwarzenegger (voyo nombrecito) le han preparado el camino hacia los primeros puestos de las listas de ventas.

Si, además, de esto el propio programa cuenta con suficientes alicientes como paro no necesito de toda esa parafernalia, el éxito está asegurado, y éste es





PREDATOR

el caso de este título. El programa es un trepidante orcode rodeado de unos buenos gráficos y una excelente ambientación que respeta en gran medida el desarrollo de la película.

Al comenzar la aventura veremos cómo nuestros compañeros descienden del

helicóptero poro ir internándose en la selva. Cuando perdamos de visto al último de ellos será nuestro turno poro ponernos en acción, bajaremos del helicóptero y seguiremos al grupo. A partir de aquí encontraremos multitud de enemigos que deberemos esquivar o elimi-

nar. A medida que nos vamos odentrando en la jungla iremos descubriendo los cuerpos de nuestros compañeros. Ya nada podremos hacer por ellos, aunque por lo menos podremos recoger sus armas para mejorar nuestro reducido ormomento.

Cuatro foses nos esperon para que los atravesemos, todas ellas repletos de guerrilleros, francoñadores y en la última de los cuatro, nuestro principal enemigo, el alien. En las inmediaciones de su guarida podremos observar un dantesco espectáculo compuesto por cuerpos destrozodos colgados de los árboles, todo uno advertencia...

Pocos consejos os vomos a dor esta vez, puesto que todo lo que deberéis hacer es limitaros o disparar como locos contra todo lo que se os ponga por medio; intentando a la vez no ser blonco de sus disparos, además de reponer vuestro armoamento recogiendo el de los compoñeros muertos que encontréis.

Por lo que respecto o la calidad del programo, os diremos que gróficamente está bien conseguido, especialmente los decorados, que recrean un escenario selvótico con gran realismo. El movimiento tal vez sea olgo lento, però está bien realizado. Tal vez el aspecto más negotivo del programo seo su excesiva dificultad, pues intentar llegar más olló de la primera fase sin un corgodor es prácticamente imposible, pero no os preocupéis por que yo sobéis que de los corgadores nos encargamos nosotros, el resto es todo vuestro...

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9



AMSTRAD

```

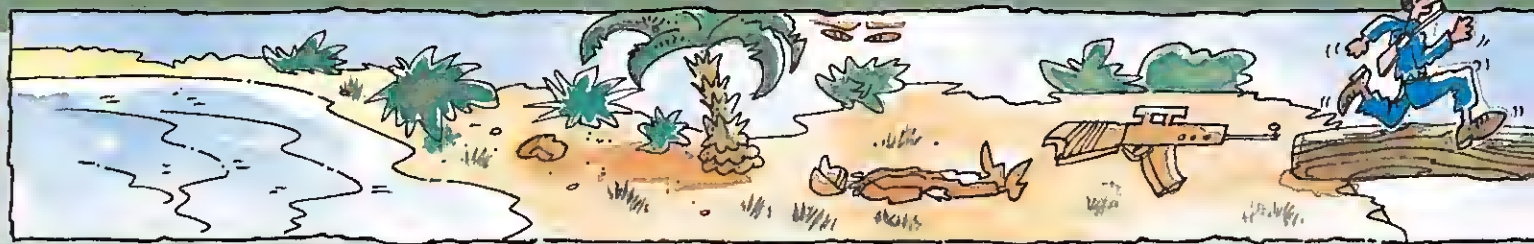
10 REM Cargador del Predator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7F00 TO &7F30:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &7F0D,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a$:IF a>0 THEN POKE &7F12,a-
1
50 INPUT"Balas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &7F17,0:POKE &7F1C,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &7F21,&C9
70 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="$S"THEN POKE &7F26,&C9
80 INPUT"Immune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="$S"THEN POKE &7F28,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
:ON ERROR GOTO 100::TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY &
3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &4025,&C9:POKE &
4026,0:POKE &4027,&7F:CALL &4280
110 DATA 2A,E1,1,E5,11,C2,3B,A7,ED,52,C0
,E1,3E,3D,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,35,3
2,E5,35,3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,E6,3E
,21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,E9

```



POKES AMSTRAD

VIDAS INFINITAS:
POKE &A7A3,0
NUMERO DE VIDAS:
POKE &9751,N-1
BALAS INFINITAS:
POKE &35E5,0
POKE &35C2,0
TIEMPO INFINITO:
POKE &E69F,&C9
GRANADAS INFINITAS:
POKE &B6AE,&C9
IMUNE A TODO:
POKE &A77C,0

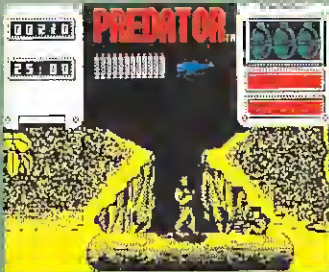


COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR PREDATOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=494081049480:READA:POKEA:A:S=S+A:NEXT
22 IF S<8445 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS..." : STOP
30 INPUT "¿TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N) NÚMERO?":P$:IF P$="N" THEN 40
35 INPUT "PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3":N:POKE49413,224+N*8
40 INPUT "¿VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF V$="N" THEN POKE49460,44:POKE49463,44
50 INPUT "¿GRANADAS INFINITAS (S/N)":G$:IF G$="N" THEN POKE49466,44
60 INPUT "¿TIEMPO ILIMITADO (S/N)":T$:IF T$="N" THEN POKE49469,44
70 INPUT "¿MUNICION INAGOTABLE (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE49472,44
80 PRINT "¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡ LA CINTA DE PREDATOR Y PULSA SHIFT"
90 POKE808,0:POKE809,193:LOAD:REM !!
100 DATA 162,18,160,193,169,224,142,233,2,140,234,2,141,202,2,76,237,246
110 DATA 162,31,160,193,142,206,1,140,207,1,76,28,199,173,5,193,141,251
120 DATA 1,162,30,160,193,142,135,192,140,116,192,76,225,2,169,167,141,40
130 DATA 22,141,11,22,141,93,16,141,10,28,141,179,15,76,0,6,70,86,67

```



POKES COMMODORE

```

poke $1628,$a5
poke $160b,$a5 .... vidas infinitas
poke $105d,$a5 .... granadas infinitas
poke $1c0a,$a5 .... tiempo ilimitado
poke $0fb3,$a5 .... municion inagotable
sys $0600 ..... arranque

```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM * CARGADOR DE *****
40 REM * *****
50 REM * PREDATOR *****
60 REM * *****
70 REM * POR J.J.G.O. *****
80 REM * *****
90 REM *****
100 REM *****
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEARN : LOAD "" : CODE 23296,111
120 POKE 23658,8
130 LET A$="IMMORTAL": GO SUB 1
000: IF A THEN POKE 23390,0: POK
E 23399,0
140 LET A$="GRANADAS ILIMITADAS
": GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2
3396,0
150 LET A$="MUNICION ILIMITADA"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 23
399,0
160 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2340
3,0
170 PRINT #1:AT 1,0: PAPER 2: I
NK 7: FLASH 1: " CARGANDO PRED
TOR ORIGINAL
180 LOAD "load" : CODE 65280: PRIN
T USR 23296
1000 LET A$=A$+"?": INPUT "": P
RINT #1: PAPER 1: INK 7:AT 1,0:T
A$ (32-LEN A$)/2:A$
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 LET A=K$="N"
1030 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 10
30
1040 BEEP .1,20: RETURN
9999 SAVE "LD PREDTOR" LINE 100

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3100002113FF018001F3	729
2	AFED4FED5F9E77230B70	1202
3	6120F53223FFDD210040	1113
4	110018CD17FFDD210000	781
5	11001CD69FFDD21005C	929
6	110024CD69FFDD210080	1000
7	11007FCD17FFAF320FC8	1067
8	DD210000110001CD03C8	680
9	DD21005C11006CCD55C8	961
10	3C932F199320A9A32D	1016
11	8D32709AFA327998C36D	1275
12	870000000000000000	135

**DUMP: 40.000
N. BYTES: 111**

Para teclear el
Listado 2, es
necesario utilizar el
Cargador Universal
de Código Máquina.

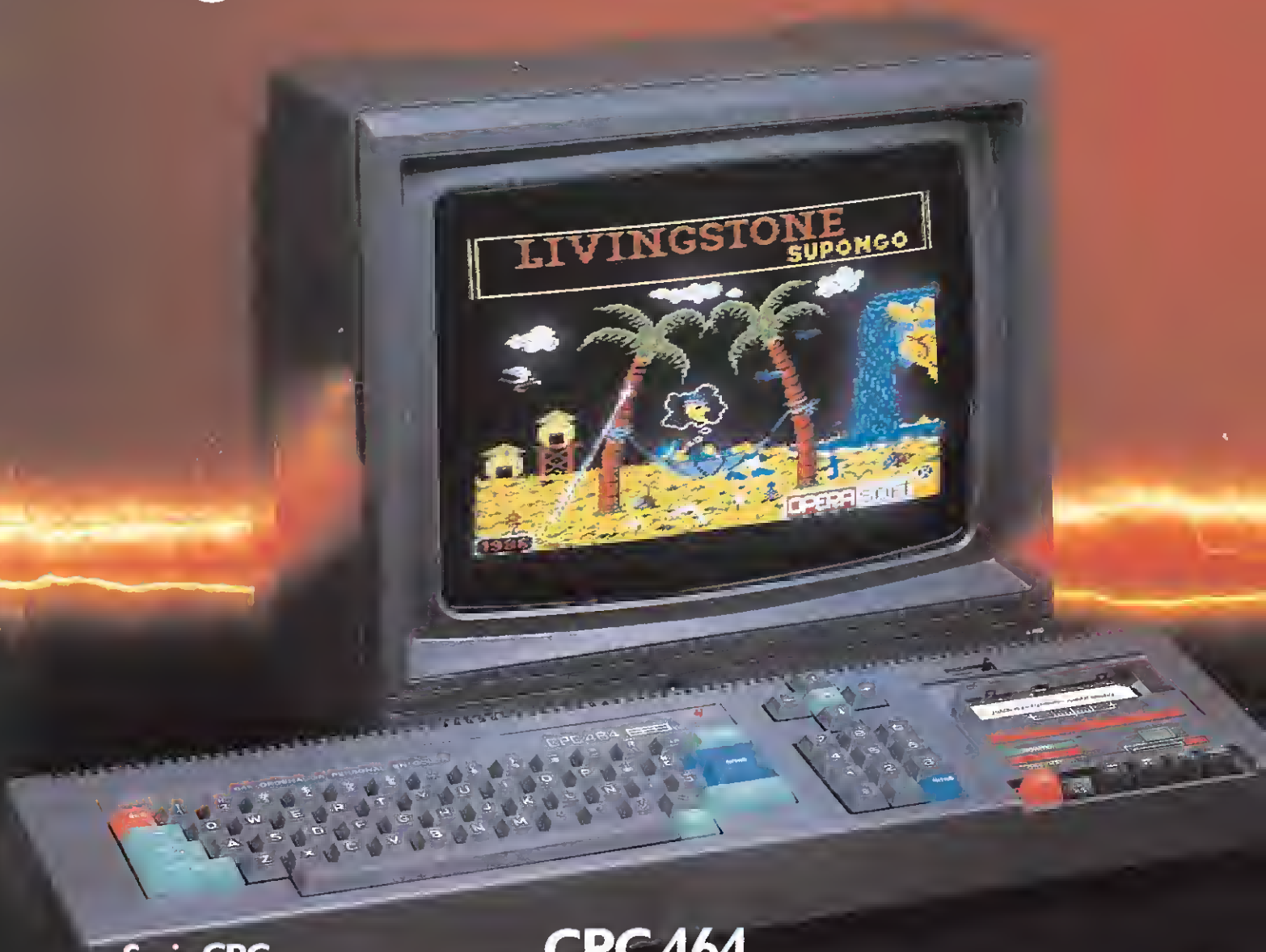
POKES SPECTRUM

```

INMUNIDAD:
POKE 39489,281
POKE 39434,281
GRANADAS INFINITAS:
POKE 36141,8
DISPAROS ILIMITADOS:
POKE 39549,289
TIEMPO ILIMITADO:
39801,8

```

¿TODAVIA NO TIENES?



Serie CPC

- **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
- **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Cof. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.

● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones.

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

● **MICROPROCESADOR** ● Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

● **CASSETTE** ● Cassette incorporado con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA

TODO POR	53.900 Ptas. (monitor verde)
	79.900 Ptas. (monitor color)

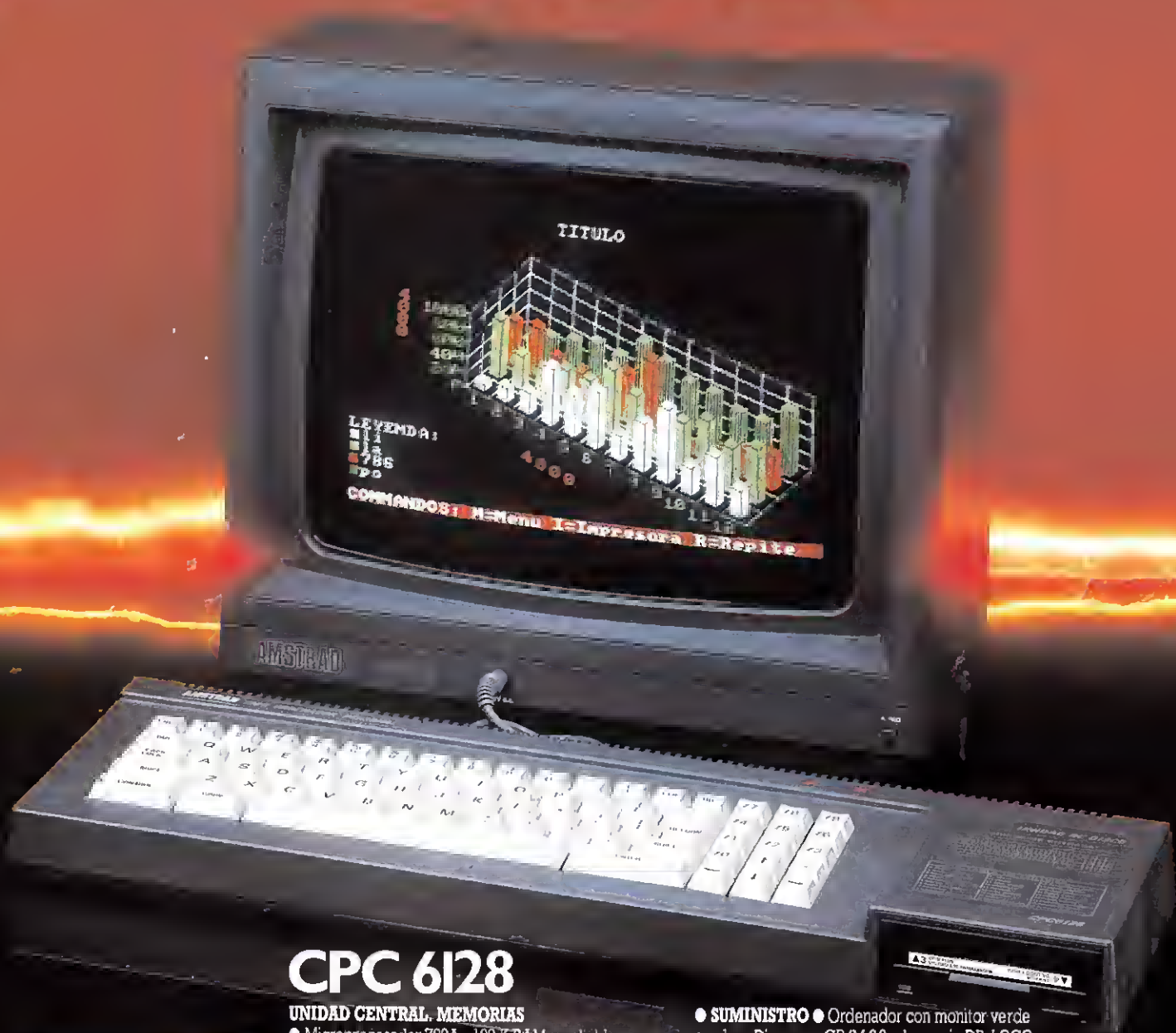


C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92

DELEGACIONES:

Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11. 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17. Tel.

VES TU AMSTRAD?



CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables
- 48 K ROM ampliables.

- **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara

- **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)

- **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2.ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

- **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO - Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR

79.900 Ptas. (monitor verde)

105.900 Ptas. (monitor color)

te tu regalo!

Comprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llévatelos!



¡¡Incredible!!

AMSTRAD

los Criticónes

Pedro Pérez
Redactor de
Micromanía



Francisco
Verdú
Colaborador
de Micromanía



José Emilio
Barbero
Redactor de
Micromanía



Marcos
Jourón
Colaborador
de Micromanía



José J. García
Quesada
Colaborador
de Micromanía,
experto en
Código
Máquina



Miguel Alcalá
Colaborador
de Micromanía



Pedro J.
Rodríguez
Colaborador
de Micromanía
en la sección
Patás Arriba



ANARCHY

Hewson Consultants

Spectrum

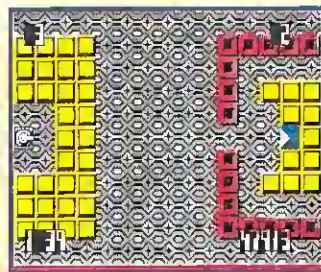
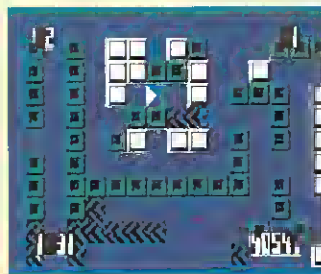
Los rebeldes han tomado el control del planeta Sentinel 3, sumiéndolo en el caos y la anarquía. Se te ha encomendado la delicada misión de destruir los arsenales donde los rebeldes almacenan sus armas, tanto convencionales como nucleares, para de esa manera traer de nuevo la paz al desolado planeta.

Pero el argumento es lo de menos en este nuevo programa de la serie «Rack it» de Hewson, y no es necesario leer las instrucciones para sumergirse de lleno en la aventura.

Controlamos un pequeño tanque desde una perspectiva aérea. Cada nivel consta de tres o cuatro pantallas unidas lateralmente y compuestas por diferentes tipos de bloques, los cuales podrán o no ser destruidos en función de su color.

Para pasar a un nuevo nivel es necesario destruir todo el armamento almacenado, momento en el cual aparecerá la salida hacia el siguiente nivel. Los primeros niveles son fáciles, pero pronto observaremos que los bloques de armamento comienzan a estar más ocultos, escondidos detrás de otros bloques, y dado que nuestro tanque necesita cierto espacio para poder disparar, en algunos tendremos que realizar complicadas maniobras para alcanzar algunos objetivos. El límite de dos minutos de tiempo y la presencia de tanques enemigos a los que se puede atontar pero no destruir, hacen que la tensión aumente hasta límites insospechados.

Nos hallamos ante un juego en el que, sin duda, prima la adicción. Los gráficos están contruidos a base de bloques cuadrados que incrementan su carácter geométrico, pero empobrecen significativamente los decorados. Por contra, este diseño permite un exquisito uso del color que hace que el programa gane en vistosidad, lo que unido a un correcto movi-



miento y a la curiosa sensación de inercia de nuestro tanque hace que el conjunto resulte francamente aceptable para el que busque pasar un buen rato sin preocuparse demasiado de la estética.

Pedro José Rodríguez
Larrañaga



RENAUD

Infogrames

Amstrad

Hay programas que a pesar de no poder ser considerados como unos verdaderos clásicos de la programación, son los suficientemente divertidos y originales como para que ocupen uno de los lugares de honor de nuestra «juegoteca». Renaud es uno de ellos.

En él asumimos el papel de un marchoso rockero al que le ha ocurrido la peor de las desgracias: le han robado la moto. Para colmo de males esta noche hay un concierto de tu cantante favorito. Renaud, y si no consigues recuperar tu moto y encontrar dos entradas para el concierto antes de las 7,30, tu novia se largará con Dede, el líder de la banda rival.

Las cosas no pueden estar peor para ti. Sólo tienes 600 francos y las calles están lle-

INSIDE OUTING

The Edge

Spectrum, Amstrad, Commodore

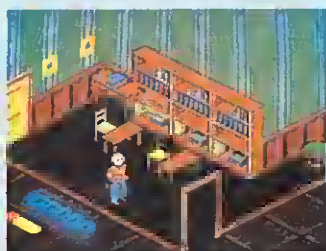
Muchos de vosotros recordaréis la aparición el pasado año de una de las mejores videoaventuras en tres dimensiones que hemos tenido oportunidad de ver: Warlock.

La brillantez de sus gráficos, su colorido y la complejidad de la aventura le hicieron destacar por encima de la mayoría de los programas de este género aparecidos con anterioridad.

Su compañía creadora, The Edge, dejó el listón tan alto que, tal y como era de esperar, sólo ellos han sido capaces de superarlo. Lo han hecho con un programa cuya calidad va a dar, sin duda, mucho que hablar, y que le va a hacer instalarse seguramente en los primeros puestos de



nas de los secuaces de Dede dispuestos a impedir a toda costa que recuperes tu moto. Deberás usar toda tu habilidad para sonsacar el máximo de información a las personas que encuentres por las calles, ya sea a base de habilidad dialéctica o bien a base de emplear los puños.



las listas de éxitos. Estamos hablando de Inside Outing.

El argumento del juego no es, sin embargo, especialmente original, ni tampoco la misión a cumplir, pero lo que sí lo es, es la forma en que deberemos hacerlo, así como los decorados que componen el juego.

El viejo Crutcher, uno de los más ricos y ávaros habitantes de tu ciudad, ha pasado a mejor vida recientemente.

te. Su viuda, Lady Crutcher, está totalmente desconsolada, no por la muerte de su tacano y gruñón marido, sino porque éste murió sin revelar dónde escondía el único atractivo que su mujer veía en él: su valiosísima colección de joyas, doce gemas de un valor incalculable.

Lady Crutcher, consciente del empeño que había puesto su ávaro marido en poner a buen recaudo las joyas, de-

cidió trazar un plan que la permitiera encontrar las joyas sin necesidad de pasarse el resto de su vida buscando las gemas por cada una de las habitaciones con que contaba su enorme mansión.

Tras mucho meditar encontró lo que le pareció la solución idónea: encargarle el trabajo a un profesional. Y quién mejor para encontrar una joya escondida que un experto ladrón. Obviamente Lady Crutcher preparó todo de tal manera que su casa fuera además de un cebo irresistible para cualquier amigo de lo ajeno, una inmensa trampa de la que cualquiera que se aventurase a entrar no pudiera salir sin antes entregarle las joyas.

Por último sólo nos falta darte una noticia buena y otra mala. La buena es que de la noche a la mañana te vas a convertir en el más reputado y adinerado ladrón de la ciudad. La mala es que tu olfato para encontrar trabajos fáciles te ha conducido hasta la mansión de los Crutcher y ya sabes cual es tu

única oportunidad de escapar...

No os vamos a desvelar ni dónde están escondidas las gemas ni las acciones que deberéis realizar para cogerlas y llevárselas a Lady Crutcher. Dado que esto es, sin duda, uno de los mayores atractivos del programa os dejamos que lo intentéis descubrir por vuestra cuenta.

Lo que os vamos a decir es que tanto el diseño de las habitaciones, como la calidad de los gráficos, el movimiento de los personajes o la cantidad de acciones que podemos realizar con los objetos (cogerlos, soltarlos, subirnos encima, llevarlos de una habitación a otra, empujarlos, arrastrarlos...), consiguen que sea una delicia jugar con este Inside Outing, aunque sólo sea para ver cada una de sus excelentes pantallas.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										9

Tu contador de energía está representado por una jarra de cerveza que se irá vaciando a medida que gastes tus fuerzas. Si quieres reponerlas, nada mejor que una visita al bar de la esquina...

Sin duda lo mejor del juego son los gráficos, tan detallados como detallados. Podremos ver punkies, hippis o macarras desfilando por nuestra pantalla en algunas de las escenas más divertidas que hemos visto hace tiempo.

Otro aspecto a destacar es que se han traducido a nuestro idioma los mensajes que aparecen durante el juego, aunque, quizás no se haya respetado toda la gracia que tienen los de la versión inglesa aparecida bajo el nombre de Sidewalk.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										9

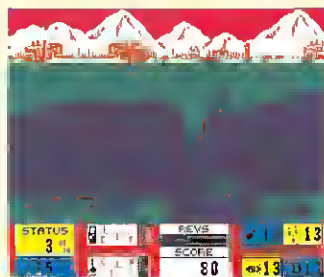
GUNBOAT

Piranha

Spectrum, Amstrad, Commodore

Gunboat tiene a su favor desde un primer momento la originalidad que supone ser el primer arcade que tiene por protagonista a un sofisticado barco destructor. Y el mérito radica en que la concepción del juego se aleja casi completamente de los complejos simuladores, convirtiendo al programa en un masacrador que incorpora el aliciente de situarnos en escenarios marítimos en los que poner a prueba nuestra habilidad.

La misión consiste en localizar y destruir cuatro bases navales enfrentándonos en el camino a helicópteros, submarinos y barcos. Para poder hacer frente dignamente a esta multitud y diversidad de enemigos disponemos de distintos tipos de armamento: cargas de profundidad,



granadas, torpedos y misiles tácticos. Pero no todo iba a ser destruir sin piedad, también podremos utilizar los depósitos de combustible que el enemigo posee en la orilla e incluso atracar y reponer fuel y municiones, además de reparar el barco maltratado. Será necesario racionar correctamente el armamento y en especial reservar algunos misiles para momentos difíciles, así como vigilar la temperatura del motor, el nivel de combustible y el armamento disponible.

Mucho se ha hablado de la combinación de factores que hacen que un juego nos en-

ganche al sillón o sea abandonado a los cinco minutos. Gunboat, por desgracia, falla en la bases, pues sencillamente, es demasiado difícil. Es frustrante ser destruidos y perder la única vida disponible a los veinte segundos de comenzar a jugar, y es intolerable que un único disparo enemigo baste para enviarnos de vuelta a casa. Resulta bastante difícil hacerse con el control del barco y familiarizarse con la gran cantidad de teclas necesarias; y los gráficos, aunque correctos, resultan insuficientes para nivelar la balanza. Si, de todos modos os empeñáis en llegar a dominar este juego es probable que llegue a resultar divertido, pese a la desfavorable impresión inicial.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										6

LO ULTIMO DE Epyx®



Street SportsTM BASKETBALL

No hay cancha, no hay árbitro, no hay reglas. Cualquier callejón es bueno para colgar una canasta y organizar un partido con los amigos de tu barrio.

Ponte los vaqueros, las zapatillas y prepárate a jugar duro, como se juega en los suburbios americanos.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

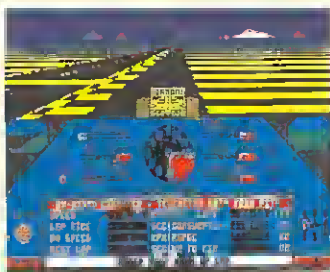
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 65 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJÓN
TELEF. (985) 15 13 13



NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

Martech
Spectrum, Amstrad



para sacar nuestro coche del box y realizar un digno recorrido antes de estrellarnos. Pero poco a poco nos damos cuenta de sus increíbles detalles y su perfecto funcionamiento. Aprendemos inconscientemente a vigilar el cuentarrevoluciones, las marchas, el turbo y el fuel, mientras comenzamos a comprender la importancia de otros indicadores como la temperatura del agua o la presión del aceite. Bastan cinco teclas para controlar el juego, pero llegar a dominarlas será todo un reto, un reto fascinante y divertido.

Y para poner a prueba nues-

los componentes de otros simuladores corrigiendo todos sus posibles defectos.

En una primera toma de contacto el juego nos engancha sin remedio por la aparente facilidad de manejo, pues bastan pocos segundos



tro afán de superación, el programa dispone de 16 circuitos diferentes que se cargan por separado, siendo necesario superar los mínimos requeridos en un circuito para poder acceder al siguiente a medida que el nivel de dificultad asciende por momentos. Los gráficos cumplen perfectamente su cometido y el movimiento es sencillamente vertiginoso, lo mejor que hemos visto en programas de este tipo. Nigel Mansell's Gran Prix ha puesto el listón muy alto, y pasará mucho tiempo hasta que otro programa lo supere.

Pedro José Rodríguez
Larrañaga

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

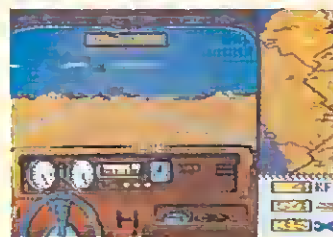
9

DAKAR 4x4

Coktel Vision
Amstrad Disco

Emular a los arriesgados pilotos que han participado en el Rally Paris-Dakar, sin duda es una de las aspiraciones de quienes hemos seguido de cerca esta popular carrera a través del desierto. Pero, de momento y mientras la suerte, léase dinero, no nos sonríe, debemos conformarnos con participar en esta original simulación que «Coktel Vision» pone a nuestro alcance, controlando un todo terreno 4x4.

Como si de un rally real se tratara antes de que éste dé comienzo deberemos cargar nuestro maletero con herramientas y repuestos, por si algún contratiempo nos exige utilizarlos, así como con



víveres, imprescindibles para mantenernos con fuerza ante el volante.

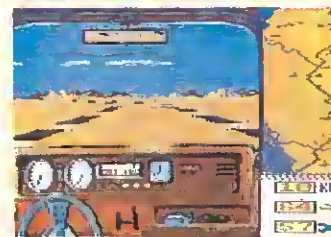
Para que el juego gane aún más en adicción partiremos en la parrilla de salida en última posición, debiendo, por tanto, adelantar a nuestros cinco contrincantes por el camino hacia las playas de Dakar para alcanzar la posición de cabeza.

Unos minúsculos puntos, en un marcador situado en la parte derecha de la pantalla, nos permitirán identificar la posición de los distintos vehículos. Asimismo, podremos localizar a nuestro todo terreno



no y observar la distancia que aún debemos recorrer.

Dakar 4x4 es un programa entretenido en el que prima la adicción. En él se han cuidado al máximo los detalles y algunos como observar al piloto que estamos adelantando



do en el espejo retrovisor, resultan realmente divertidos. Un buen título que sin ser espectacular, incorpora nuevos elementos a la clásica carrera de motos, lo que teniendo en cuenta la monotonía de los tiempos que corren, es de agradecer.

Pedro Pérez

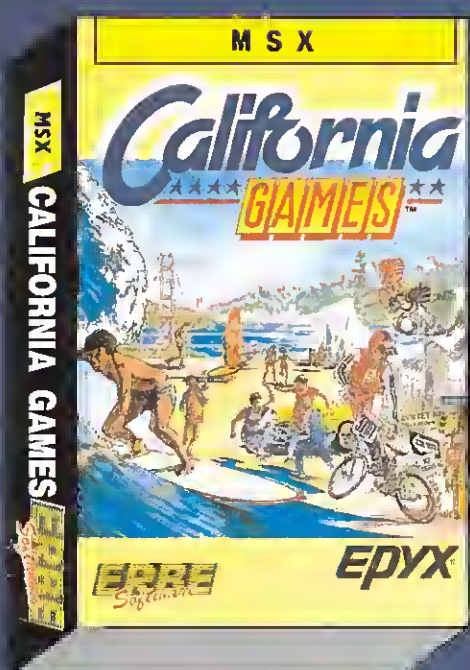
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

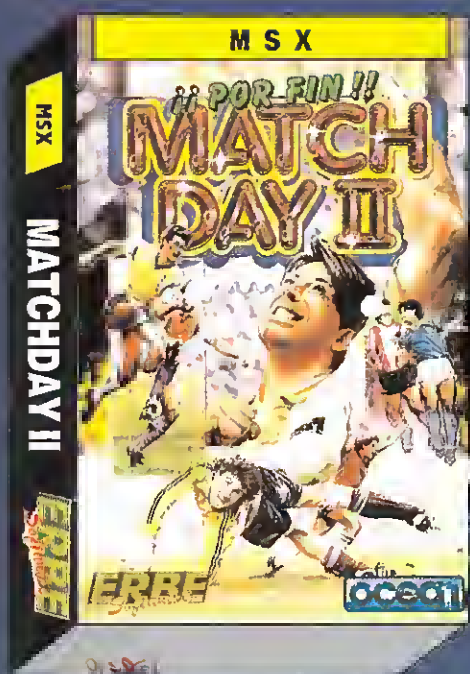
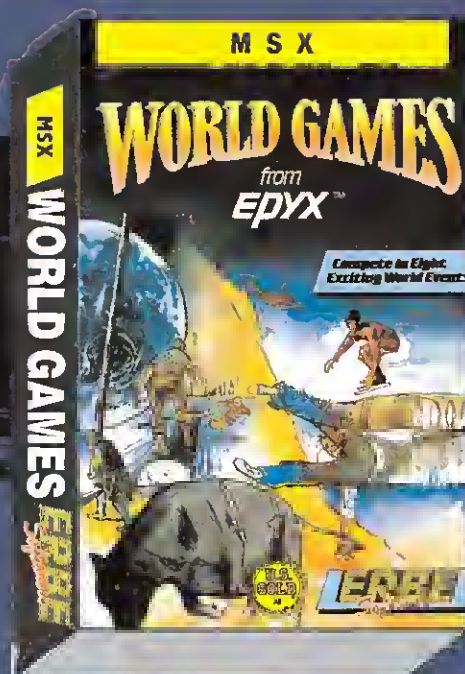
LO ULTIMO DE LOS MEJORES

En

MSX



EPYX®



Ocean



ERBE Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILAOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17. 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

STARTING BLOCKS

Coktel Vision

Amstrad

Los simuladores deportivos son unos de los programas que cuentan con un mayor grado de aceptación entre los usuarios. Debido a ello periódicamente aparecen nuevos títulos dispuestos a renovar el éxito obtenido por sus predecesores, para ello suelen o bien incluir pruebas sumamente originales o bien dotar de mayor calidad a pruebas ya tratadas con anterioridad.

El programa que ahora nos ocupa, Starting Blocks, combina estas dos técnicas, es decir, comprende tanto pruebas ya clásicas como carreras de fondo, natación o salto de ski con otras más novedosas como paracaidismo o ciclismo de pista.

Al cargar el programa deberemos seleccionar en primer lugar si vamos a jugar con teclado (clavier) o joystick (manette). A continuación podremos elegir por qué continente vamos a participar. Por último aparecerá el menú principal donde encontraremos opciones para jugar todas las pruebas, practicar un evento, ver las mejores marcas o quitar el juego.

Si escogemos la opción de participar en todos los eventos al final de cada prueba tendrá lugar una ceremonia de entrega de medallas para ver a continuación la tabla de honor con todas las medallas conseguidas por los atletas de cada continente.

Vamos a comentar con más detenimiento cada una de las pruebas:

Los 400 m lisos, la prueba de fondo, presenta como novedad el que competimos con otros tres oponentes controlados por el ordenador, por lo demás su desarrollo es el de costumbre.

Los 50 m de natación estilo libre introducen como nota original el que además de controlar las brazadas de nuestro nadador también debemos controlar el movimiento de sus pies por lo que disponemos de dos teclas para

cada movimiento que deberemos utilizar alternativamente.

La prueba de paracaidismo es sin duda la más original de todas. En ella deberemos intentar, como ya habréis visto en alguna exhibición caer lo más cerca de un blanco pintado en el suelo. Para ello contamos con un indicador de altura, otro de la dirección del viento, un plano ampliado de la zona y otro más reducido en que veremos cómo nos acercamos al suelo.

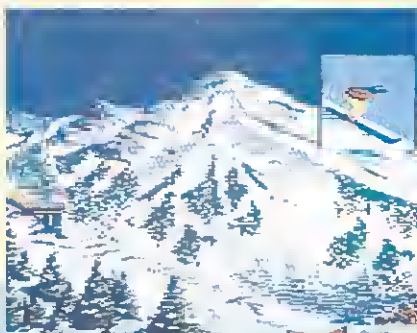
El salto de ski es muy similar a otras vistas anteriormente, pero además de obtener una buena distancia de salto deberemos cuidar nuestro estilo, pues esto, también puntuará.

Por último la prueba de ciclismo se disputa sobre una pista ovalada a la que deberemos dar tres vueltas. Com-

petimos por parejas, es decir que primero se disputan dos semifinales cuyos vencedores se enfrentan en la final.

El programa mantiene una buena calidad en todo su desarrollo, y tanto los gráficos como el movimiento están bien realizados. Pese a todo sólo es un juego recomendable para los fanáticos de los simuladores deportivos, pues los que no lo sean sólo verán en él otro título más en la larga lista ya aparecida hasta ahora de este tipo de títulos.

José Emilio Barbero



TT RACER

Methodic Solutions

MSX

Distribuido por la compañía Española System 4, tenemos en esta ocasión en nuestras manos, la ocasión de participar en un gran premio de motociclismo. Tenemos a nuestra disposición una potente máquina que podemos controlar con cuatro mandos, izquierda, derecha, acelerar y frenar, y con la cual se supone que debemos, y tenemos que llegar victoriosos a la meta. Para conseguirlo hemos de competir con otros ocho participantes, y recorrer el circuito doce veces, finalizando en las primeras posiciones.

El juego en sí no aporta nada nuevo a este tipo de pro-



gramas, llegando a ser pobre tanto en el aspecto gráfico como en el acústico, quizá lo único destacable sea el scroll de la pista, bastante bien realizado.

Desgraciadamente no se puede decir que sea una buena simulación de carrera motociclistica.

Marcos Jourón Berzosa



TOUR DE FORCE

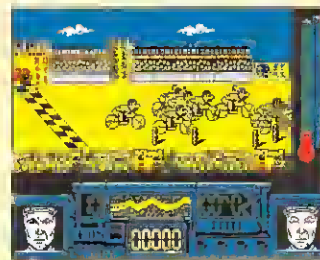
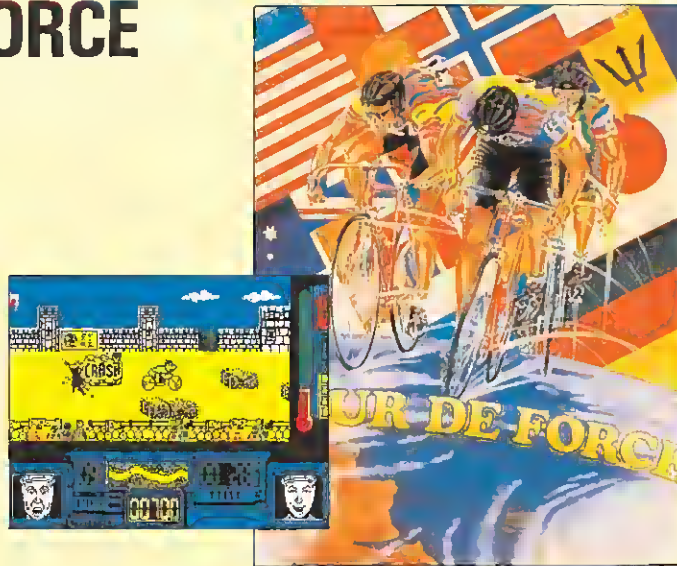
Gremlin

Spectrum, Amstrad, Commodore

En la amplia gama de deportes que han dado vida a los miles de simuladores deportivos que invaden el mercado del software, comenzábamos a echar de menos el ciclismo. Aunque otros programas han llevado a la pantalla las espectaculares carreras BMX, hasta ahora nadie se había preocupado por incorporar este deporte.

Partiendo de una idea base, que respeta las características de una competición real, los muchachos de Gremlin han decidido aportar unos pequeños toques personales que convierten a «Tour de Force» en uno de los simuladores más originales que han pasado por nuestras manos.

En principio nuestro objetivo es alcanzar la posición de cabeza en las diferentes etapas de que consta el tour. Pero para animar la competición contaremos con un perverso grupo de contrincantes, empeñados en impedir que consigamos este loable ob-



ectivo. Además el circuito presentará rampas y obstáculos que deberemos superar correctamente.

Pero no todo iba a ser malo, como uno de los factores que debe preocuparnos es la temperatura corporal de

nuestro ciclista, gradualmente deberemos suministrarle unas cuantas dosis de vino o cerveza, vigilando, eso sí, que el grado de alcohol no haga que nuestra bicicleta se vuelva loca, lo que es lo mismo que decir que los controles cambien.

Para completar este arriesgado tour contaremos con cinco bicicletas más una suplementaria cada vez que aumentemos nuestra puntuación en 5.000 puntos. Esta también subirá vertiginosamente cuando superemos los obstáculos o cuando pasemos por encima de alguno de los objetos beneficiosos del juego o simplemente cuando desplacemos a nuestros contrincantes.

«Tour de Force», es ante todo un juego tremendamente divertido, en el que los detalles incorporan una cierta comicidad que unida a la adicción de los simuladores, le convierten en uno de los juegos que sin duda harán historia.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
									9	

EL MUNDO PERDIDO

Topo Soft

Spectrum, MSX

El mundo perdido es un nuevo producto de Topo Soft que, posiblemente, amenizará muchas tardes a los entusiastas de los mapas con sus cerca de 200 pantallas. Aunque tampoco le faltan alicientes para satisfacer a un público bastante más amplio.

Según parece, hace miles de años aterrizaron en la Tierra unos amistosos visitantes de otra galaxia que ayudaron a la humanidad a dar los primeros pasos. Circunstancias de la vida (virus malévolo) acabarían con ellos algún tiempo después dejando kilómetros de solitarias galerías como única huella de su paso. Ahora, un arqueólogo,

equipado para realizar una exploración rutinaria (coraza protectora, linterna y lanzagranadas portátil), ha penetrado en este mundo perdido.

El objetivo del juego es encontrar todas las partes de la contraseña que permite activar el Teleportador, aparato que nos llevará hasta la nave extraterrestre que se encuentra en órbita alrededor de la Tierra. Allí habrá que destruir el ordenador central y volver rápidamente a tierra antes de que estalle. Las cinco partes de la contraseña se encuentran esparcidas por las distintas galerías del mundo subterráneo y están bien defendidas por una inagotable cantidad de pseudo-alienígenas fabricados por este ordenador. El arqueólogo dispone



de un arma con la que matarlos y poder conseguir más munición y energía de reposito para la linterna eléctrica. Además, existen algunas (pocas) máquinas de la vida que le dejarán como nuevo si entra en ellas.

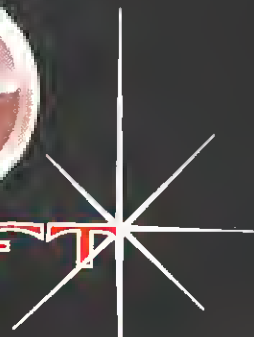
Gráficamente, el juego está bastante conseguido. Tanto nuestro aventurero como los enemigos están representados por unos buenos gráficos (no demasiado grandes) que se desplazan por la pantalla lenta pero fluidamente.

Quizá una de las cosas que más se echa en falta sean unos buenos efectos sonoros o, por los menos, algunos efectos sonoros. El silencio va a ser nuestro inseparable compañero durante gran parte de la aventura, al menos en lo que se refiere al ordenador.

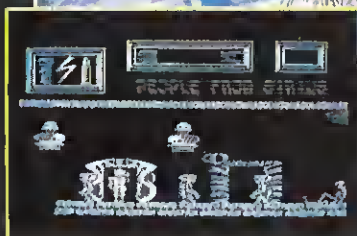
José Juan García Quesada



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
									8	



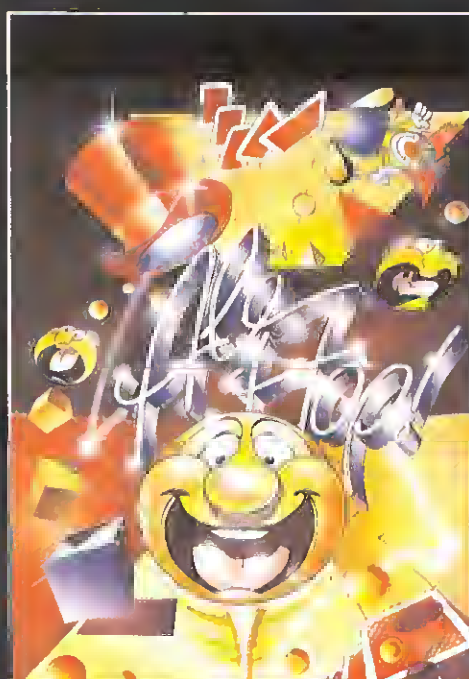
LOS JUEGOS DEL FUTURO, HOY



Disponible en:
MSX
Spectrum

EL MUNDO PERDIDO

Imagínate que unos visitantes de un lejano planeta vinieron a la Tierra hace miles de años. Ellos enseñaron a nuestros más remotos antepasados los secretos de su ciencia y su tecnología... pero un extraño virus acabó con su existencia. Ahora, en nuestros días, un arqueólogo descubre una gruta inexplorada y allí surge la sorpresa.



Disponible en:
MSX

ALE HOP

Si eres muy hábil, un jugador experto, maestro de maestros, diplomado en el arte de masacarar enemigos, conquistador de pantallas imposibles y crees que ya lo has probado todo... no desespere.

AUN NO HAS VISTO ALE-HOP.



Disponible en:
MSX

TEMPTATIONS

El primer programa de MSX que aprovecha totalmente las posibilidades gráficas de esta sensacional máquina. TEMPTATIONS, el pecado más original desde Adán y Eva... NO PODRAS RESISTIR LA TENTACION DE JUGARLO.

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28038 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILAOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECOROS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

TEMPTATIONS

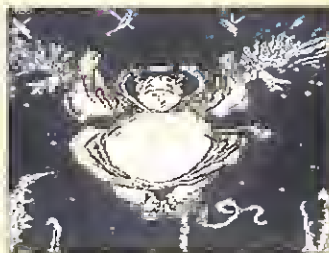
Topo Soft

MSX

Parece ser que monasterios y monjes, están poniéndose de moda en los programas de ordenador, (recordar «La abadía del crimen»). Ahora le toca el turno, y por cierto muy bien aprovechado, a Topo Soft, que con este programa pasa a engordar esta repleta lista.

El juego, como ya supondréis, va de monjes. Noni, nuestro rechoncho protagonista, tiene que demostrar que merece ser miembro de la orden Vitigudina, para ello se le habían encomendado una serie de pruebas, de las cuales, sólo le resta una por hacer: librar al pueblo vecino de la molesta presencia de la más terrible forma del mal de éste y otros mundos. Como ayuda para conseguirlo y aunque no muy propio de un religioso, Noni podrá utilizar las armas que se encuentre por su camino. Además podrá ver algunos objetos que le resultarán útiles para acabar con los monstruos que harán lo imposible para que fracasemos en nuestra misión.

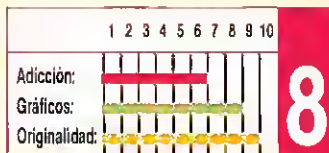
Cientos de pantallas, lle-



nas de estupendos gráficos de gran colorido, todo ello aderezado con un cuidado sonido hacen posible este fabuloso programa.

Paciencia y ¡cuidado con las tentaciones!

Marcos Jourón Berzosa



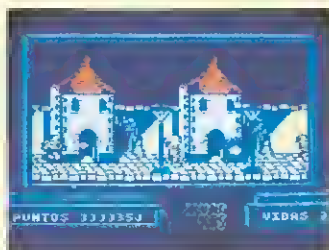
ARKOS

Arcadia Soft

Amstrad

Arkos a simple vista podría ser definido como uno de los clásicos juegos de «matar, matar y matar» animado por unos gráficos aceptables, un colorido adecuado y un movimiento que se ajusta perfectamente a las necesidades de la acción.

Pero una mancha negra ha enturbiado su pasado. Misteriosamente su semejanza con algunos de los juegos de Dinamic es evidente, lo que deja de ser algo más que una pura coincidencia. Que una misma compañía de programación haga todos sus jue-



gos en la misma línea y con características comunes es algo normal, pero lo que ya no es tan normal es que sea otra compañía la que decida seguir esta línea.

Las coincidencias con Game Over o Army Moves son constantes, desde la espada que coge el protagonista en la última fase, al gráfico del disparo, pasando por similitudes en el movimiento y en el color.

ENLIGHTENMENT DRUID II

Firebird

Spectrum, Amstrad, Commodore

De nuevo la historia se repite. Hace más o menos ocho meses un programa, llamado «Druid» rescató uno de los argumentos más machacados de la historia del software, que resumiendo es algo así como «mago en paro buscando hechizos para acabar con el malvado de turno». Su éxito fue considerable y fueron muchos los que se decidieron a adquirir este trepidante arcade plagado de enemigos y cofres con interesantes sorpresas.

Sus programadores han decidido explotar el filón descubierto y por ello no han tardado mucho en preparar su segunda parte. Pero desgraciadamente «Druid II» es simplemente eso, una segunda parte. Quitando algún que otro retoque y la incorporación de nuevos hechizos y ayudas, «Druid II» es idéntico a su predecesor. Los mismos gráficos, el mismo objetivo,



NORTHSTAR

Gremlin

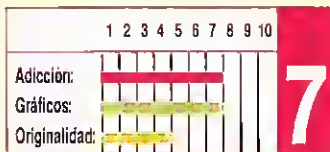
Spectrum, Amstrad

Anualmente, se editan miles de nuevos títulos en cuestión de juegos, unos son malos, la mayor parte mediocres y sólo unos pocos tienen la fortuna de alcanzar la fama; es decir, los primeros puestos en las listas. Evidentemente, las compañías de software no pueden estar lanzando al mercado únicamente programas de gran calidad. Esto está motivado fundamentalmente por dos razones: la primera, y más obvia, es que no es fácil hacer un juego estupendo, no basta con un programador y una idea. La segunda, algo menos evidente, se basa en la ley de la variedad. Si todos los programas fuesen bue-



El juego en general es aceptable, ya que va acompañado por una innegable carga adictiva, aunque debemos reconocer a nuestro pesar que la originalidad brilla por su ausencia.

Miguel Alcalá



ENLIGHTENMENT DRUID II



los mismos personajes, pero eso sí, nuevos hechizos.

Pero como las comparaciones siempre son odiosas, sólo nos atrevemos a hacer una pequeña recomendación: si tenéis ya la primera parte y ésta os resultó interesante, es bastante probable que el futuro os depare con «Druid II» una tarde entretenida, sin esperar grandes sorpresas, sin embargo si desconocéis la primera parte sin

duda merecerá la pena dedicarse al difícil arte de recopilar hechizos y llaves. La decisión está en vuestra mano.

Cristina M. Fernández



nos, dejaría de haber programas buenos. Más claro: si un programa es «bueno» lo es porque mejora en algo a los que ya hay en el mercado y no son tan «buenos».

Northstar puede situarse en el apartado de programas «normales». No destaca de forma especial. Eso sí, tiene una presentación muy cuidada, posibilidad de utilizar cuatro modos de control y teclado redefinible. Una vez has empezado a jugar puedes observar un buen scroll lateral y unos gráficos bastante decentes, trabajados pero, en

algunos casos, sobrecargados, poco realistas. A nivel de idea, es una versión descafeinada de juegos del tipo «Green Beret» remozada con un toque de era espacial. En nuestro caso, el guerrero es una especie de gladiador estelar (un personaje equipado con un escudo y un arma extensible acabada en una garra destructora) que ha de avanzar a través de las defensas enemigas hasta el final de cada nivel antes de que se le acabe el oxígeno. Los enemigos tampoco ponen la cosa demasiado difícil. En definitiva, sólo un juego entretenido.

José Juan García Quesada



ALTERNATIVE WORLD GAMES

Gremlin
Commodore

Una de las sagas de programas más populares de todas cuantas han pasado por la ya dilatada historia del software del Commodore 64 es, sin duda, la que la casa Epyx lanzó en su día con «Summer Games», al que siguió «Summer Games II», «Winter Games», «World Games» y hace poco «California Games», todos ellos caracterizándose por un elevadísimo grado de realismo, entre otras virtudes.

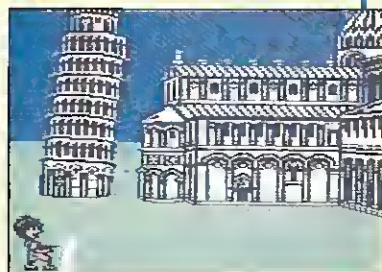
Tras grandes éxitos, aparecen frecuentemente parodias e imitaciones que reviven de forma desenfadada estos éxitos. Lo que ya no es tan frecuente es que tal parodia iguale en calidad a su modelo, que es precisamente lo que ocurre con este nuevo programa de la casa Gremlin, titulado irónicamente «Alternative World Games».

El planteamiento es sencillo: ¿por qué ser serios si es mucho más divertido tomarse las cosas desde el lado «alternativo»? Parece claro, pues que como mínimo tenemos de entrada la diversión asegurada.

El esquema del programa es prácticamente idéntico a la colección de Epyx: empezamos entrando nombres y nacionalidades, pero como lo del himno resulta demasiado serio, lo alternativo es escuchar una melodía representativa del país.

Un divertido loro se encarga de «pincharnos» el disco correspondiente. Seguidamente, seleccionamos la programación del día, escogiendo en el vídeo los canales que queremos ver; tenemos ocho canales (cada uno es uno de los ocho eventos de que consta el juego). En cada canal podemos ver un avance de lo que va la «película». Finalmente, ponemos en marcha el vídeo y a jugar...

Los eventos son los siguientes: carreras de sacos, equilibrio de columna de platos, lanzamiento de bota, salto con pértiga (para cruzar un río), escalar postes, escalar por paredes, batalla de gol-



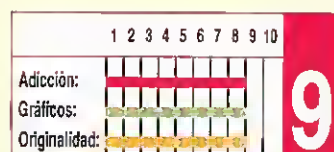
pes (con almohadas y sobre una góndola) y carrera de habilidad sobre muelle. Tenemos tres intentos en modo competición y todos los que queramos en modo prácticas.

Técnicamente, la realización es buena. El control es fácil de aprender, la simulación es lograda y la puesta en escena es de calidad (destacando los escenarios gigantes). Además, no faltan divertidos spots, sobre todo cuando nuestro participante no consigue su objetivo, lo cual hace que no perdamos la paciencia en los primeros intentos fracasados, inevitables en este tipo de juegos.

En la parte negativa, destacar tan sólo que la versión de cinta resulta un tanto difícil de manipular, pues faltan mensajes de puesta a cero de contador, rebobinado y demás aspectos propios de programas multiparte.

«Alternative World Games» distrae y es agradable, y eso son cualidades de peso.

Francisco Verdú



ALE HOP!

Topo Soft

MSX

Nos encontrábamos en un pequeño planeta, (perfectamente redondo), llamado Balloon, habitado por los Pelotos Amarillos, también esféricos. Todo era paz y tranquilidad en este planeta, hasta que y como cabía esperar, un mal día llegaron unos extraños visitantes y sometieron a todos sus habitantes.

Aquí comienza nuestra intervención en la vida de este singular pueblo galáctico. Reunido el consejo de Pelotos Ancianos determinaron



enviar a un intrépido guerrero para acabar con la tiranía de los invasores.

Tu «Ale Hop!», eres el elegido. Tienes que conseguir infiltrarte en la base enemiga para poder acabar así con la dominación. Pero no te será fácil, pues para ello debes atravesar seis complejos de galerías, que preceden a la base. Disponemos de un limitado número de segundos, durante los cuales tendremos que atravesar cada complejo, y como no, éstos están repletos de trampas que entorpecerán nuestra marcha.

Pero no todo iba a ser contradictorio, también hay objetos que nos servirán de ayuda en momentos de apuro.

En definitiva, una cuidada música, unos buenos efectos de sonido, y unos mejores gráficos, todo ello conjuntado para dar vida a este simpático programa.

Marcos Jourón Berzosa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

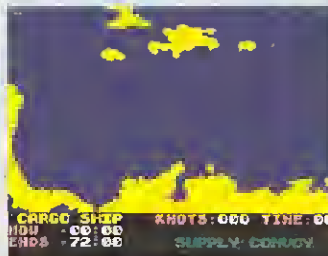
PEGASUS

Electronics Arts

Spectrum, Amstrad, Commodore

Si tu pasión son los simuladores, sin duda Pegasus será uno de los candidatos más fuertes para despertar tu interés. En él se mezclan a partes iguales la simulación, ya que controlamos una lancha de combate, con la carga estratégica que caracteriza a los mejores «wargames» de mesa.

Pegasus nos sitúa a bordo de una sofisticada lancha de combate para desempeñar con éxito las ocho misiones de que consta. Éstas son muy variadas y van desde evitar un ataque terrorista, hasta una misión de vigilancia donde tendremos que demostrar que nuestro barco tiene muy poco de corriente. Dependiendo de la misión que escogamos la lancha se situará en diferentes puntos del Mediterráneo.



Además de las diferentes misiones y el mapa que representa nuestra posición, dispondremos de un espectacular cuadro de mandos, de una visión más o menos lograda de los barcos, helicópteros y demás enemigos que aparecerán a lo largo del juego y como último detalle, de unos binoculares, que ampliarán los aparatos que apenas se pueden vislumbrar con el fin de que podamos derribarlos sin dificultad.

En general, el juego no tiene nada del otro mundo, pero el hecho de haber unido pequeños detalles como son el mapa, los binoculares y los gráficos en tres dimensiones le convierten en un juego que sin sorprender entretiene, lo que es de agradecer.

Miguel Alcalá

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

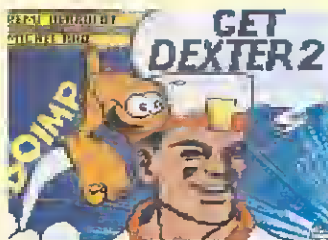
EL ÁNGEL DE CRISTAL

Ere Informatique

Amstrad

En una colonia continental habitaban dos razas distintas, una estaba compuesta por seres metódicos y disciplinados, y la otra, conocida por sus contemporáneos como la de los cambiadores de cosas, por pequeños y desordenados seres.

Los habitantes de la colonia tenían sus diferencias, pero con algún que otro puñetazo a traición y alguna que otra palabra más alta que otra las situaciones conflictivas lograban resolverse. Pero un buen día una extraña secta decidió apoderarse del poder y controlar por la fuerza a las dos razas originales. Y es aquí donde tú entras en escena. Alguien debe remediar esta situación y por supuesto tú has sido el elegido. Para acabar con la tiranía es



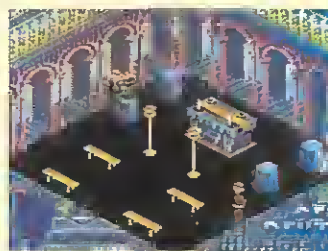
preciso descubrir el misterio que encierra el ateneo. Pero no estarás solo, tu fiel Xunk, un extraño ser que consta únicamente de una cabeza pegada a un pie, te acompañará sirviéndote de guía en los momentos difíciles y localizando los objetos escondidos en las habitaciones, de otro modo inaccesibles para ti.

Para completar la misión deberás recoger los diferentes objetos que encontrarás repartidos por todo el mapeado. Al encontrarte frente a los habitantes de la colonia podrás intercambiar los objetos hasta que consigas solamente los imprescindibles.

El juego está plagado de detalles curiosos y en algunas ocasiones son capaces incluso de provocar más de una sonora carcajada.

De vez en cuando, aunque no sea la regla general, aparecen programas realmente originales y en muy raras ocasiones es Francia su cuna. Pero esta vez sólo podemos quitarnos el sombrero y exclamar entusiasmados: ¡Chapeau!

Pedro Pérez



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

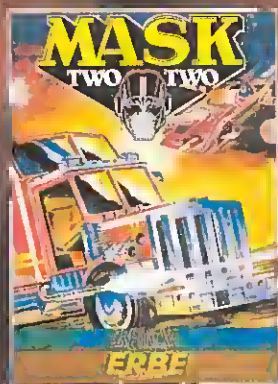
GREMLIN

ATACA



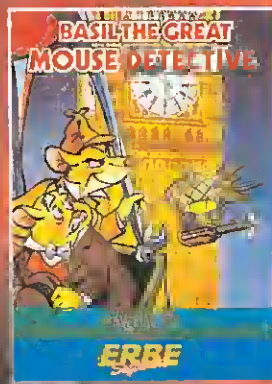
DEFLEKTOR

No hay héroas, no hay enemigos. Se trata sólo de pura habilidad para guiar tu rayo láser a través de un montón de obstáculos que lo reflejan como si fueran espejos, lo hacen rebotar en las paredes y corren peligro de volverse contra ti. Adicción a tope.



MASK II

Una aventura del heroico equipo Mask, esta vez aún más peligrosa, que le hará volver a enfrentarse con el malvado Venom. Hombre y máquina en defensa una vez más del mundo y sus riquezas. Un desafío para ti.



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Desde el sótano del 221 del Baker Street, Basil y su compañero Toby, se disponen a emprender una nueva aventura para rescatar al pobre Dr. Dawson escondido en algún lugar por el malvado Ratigens. ¿Qué disfraces utilizarán esta vez? Elemental, querido amigo, la respuesta está en el juego.



MASTERS OF THE UNIVERSE

HE-MAN, el hombre más poderoso del Universo, ha sido designado por el planeta ETERNIA para defender toda la Galaxia de la maldad del diabólico SKELETOR. Ayúdale.

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28035 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

COLEGACIÓN CATALUÑA
C/ VILADMAT, 114
08018 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 50

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (028) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (071) 21 69 00

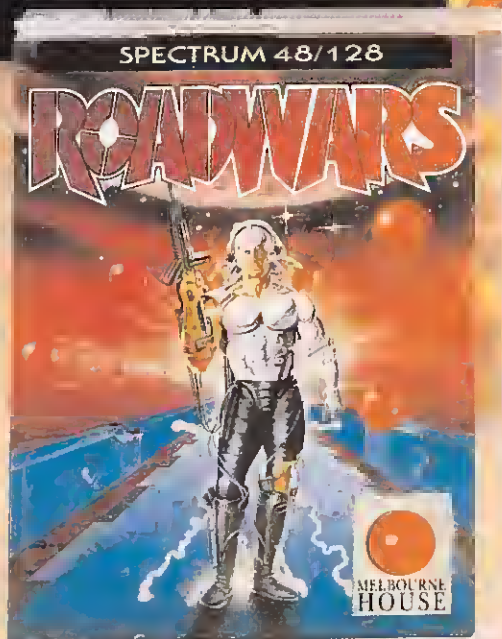
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTH
C/ SAavedra, 22 BAJO
32208 GIJÓN
TELEF. (985) 15 13 13



NO RESISTIRAS LA TENTACION!

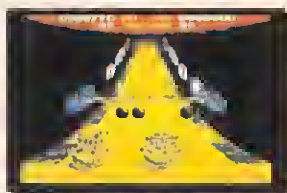
C-64, Spectrum, Amstrad.

C-64, Spectrum, Amstrad, Amiga,
Atari S.T.



ROADWARS

La batalla comienza cuando los dos luchadores se hallan cara a cara en pleno enfrentamiento por la supervivencia. En la pista encontrarás muchos obstáculos que tratarán de echarte fuera, desde simples barricadas hasta poderosas criaturas armadas hasta los dientes.



C-64, Spectrum, Amstrad

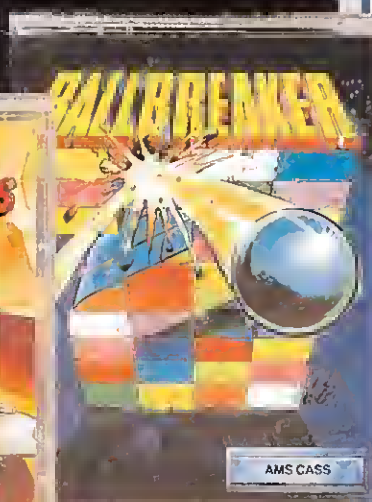


MARBLE MADNESS

El juego que ha vuelto loco a todo el mundo en las salas, ahora viene a tu casa. El mismo juego, los mismos gráficos, música y sonido excitantes y pasmosos. Es un juego de deportes, estrategia y cinemática.

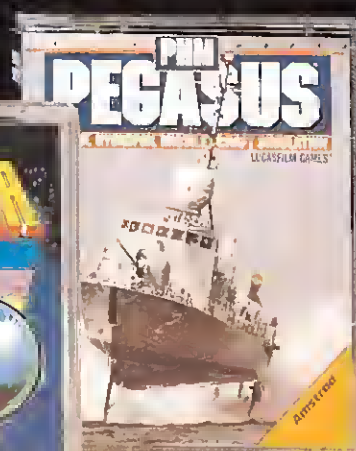


Spectrum, Amstrad.



BALLBREAKER 2

Ballbreaker es un juego de gran calidad, dentro de los arcades clásicos. Con una rapidez de acción y gráficos tridimensionales, lo convierten en el mejor "rompeladrillos" del mercado.



PEGASUS

La lancha rápida Hydrofoil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.



**875
pts**



DRO SOFT

Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

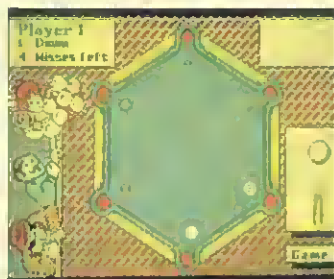
PUB POOL

Mastertronic

No es esta la primera vez que el deporte billarístico se asoma a la pantalla de nuestros ordenadores, pero lo que sí es novedoso es la modalidad que se ha elegido en esta ocasión para realizar este programa para PC'S y compatibles: el billar hexagonal americano.

Esta modalidad mantiene algunas similitudes con otras más conocidas como el snooker o el billar americano, pero guarda también una serie de importantes diferencias, siendo la más llamativa de ellas, como ya habréis deducido, la forma hexagonal de la mesa, que tiene por tanto seis bandas y seis agujeros (uno en cada vértice).

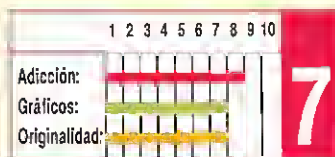
El objetivo del juego es meter las seis bolas que encuentras al comenzar la partida en cualquiera de los agujeros y, eso sí, en el menor número de intentos posible. Puedes introducir las bolas en cualquier orden aunque siempre debes dejar para la última tirada a la bola número 8 (la negra). Al igual que en otras modalidades sufrirás penalizaciones si en un descuido introduces tu propia bola o la negra antes de tiempo, cosas ambas que te ocurrirán con más frecuencia de la que sería deseable si no tienes la precaución de prever la posible trayectoria de las bolas.



Si consigues limpiar de bolas la mesa pasarás al siguiente nivel, donde éstas adoptarán otra disposición sobre el tapete. Cabe la posibilidad, aunque remota, de meter más de una bola en la misma tirada, lo cual es perfectamente válido. En cualquier caso lo que siempre es conveniente es preocuparse no sólo de meter la bola deseada sino además, de intentar dejarnos una posibilidad sencilla para el siguiente intento.

La manera de manejar el programa es bastante sencilla. En primer lugar deberemos mover el cursor hasta posicionarlo en el lugar hacia el que queremos dirigir la bola para, a continuación, seleccionar si queremos dar algún efecto o no (hay ocho posibles) y por último la fuerza que queremos imprimir.

Los gráficos y movimientos están bastante bien conseguidos, aunque tal vez el colorido no sea muy adecuado. Un buen simulador deportivo que hará las delicias de los aficionados.



7



METROPOLIS

Melbourne House

Muchos son los programas que llegan mensualmente hasta nuestra redacción pero no son ya tantos los que consiguen interesarnos y aun muchos menos los que consiguen sorprendernos. Pues bien, este Metrópolis es uno de los pocos elegidos que pasan directamente de ser unos grandes desconocidos a ser unos auténticos clásicos.

El juego no se puede englobar estrictamente dentro de ninguna clase de programa puesto que combina a la vez elementos de arcade, video-aventura y aventura conversacional.

Tú, como protagonista, desempeñas el papel de un agente de seguridad destinado a la futurista Metrópolis, una ciudad salida directamente del lado más oscuro de tu imaginación, a donde has sido enviado para investigar algunos extraños crímenes.



Para llevar a cabo tu misión deberás recorrer las calles en busca de cualquier pista, y convivir y hablar (si, has leído bien, hablar) con cualquiera de los habitantes de la ciudad que se cruce en tu camino.

En todo momento será informado de la situación por medio de la voz digitalizada de una galáctica reportera de televisión, aunque si esto te parece poco dispones de un manual detalladísimo donde podrás encontrar abundantes datos sobre la ciudad y sus ciudadanos.

STORM

Mastertronic

Hace ya algunos años apareció por las salas de juego una máquina que respondía al nombre de Gauntlet, y que de la noche a la mañana consiguió acaparar la atención de todos los aficionados a los videojuegos, que dejaron hasta la última de sus monedas jugando con sus amigos en un siempre «último» intento por llegar a la próxima fase.

Obviamente, el éxito de esta máquina no pasó desapercibido a las compañías de software y poco después apareció la primera conversión de este programa en su versión Spectrum. De nuevo el éxito fue abrumador hasta el punto que no tardaron en aparecer una larga lista de secuelas tales como Druid,



Into the eagle's nest, Centurions...

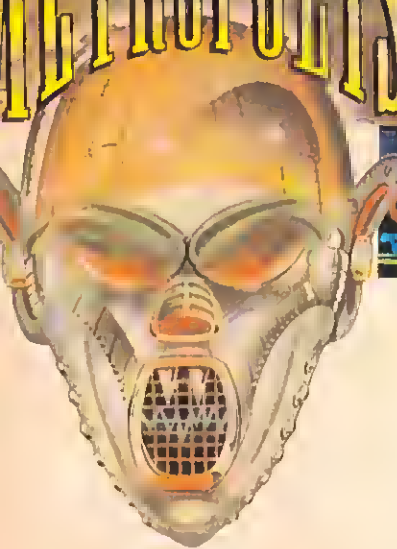
Parecía por ello inexplicable que dentro del campo de los PC's compatibles no hubiera ningún programa de esta línea, cosa que Mastertronic ha aprovechado para llenar este hueco con la publicación de su último título: Storm.

Envueltos como ya suele ser habitual en una mágica historia encontraremos a heroicos benefactores luchando contra terroríficos demonios mientras recorren intrincados laberintos en busca de

PC



METROPOLIS

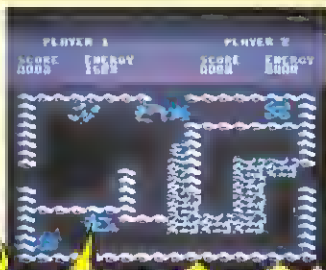


Los decorados son francamente soberbios y cada nueva pantalla que encontramos es una explosión de colorido y originalidad, con grandes letreros publicitarios que llaman poderosamente nuestra atención.

Las acciones a realizar son variadísimas y en general, el programa derrocha calidad y originalidad por lo que puede ser considerado sin duda como uno de los mejores programas publicados para compatibles.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8



STORM



una salida que les conduzca al siguiente nivel. En el camino podrán recoger toda clase de objetos como pociones mágicas, comida, llaves o amuletos de los que podrán sacar partido.

Storm no es por ello precisamente un dechado de originalidad, pero gráficamente es bastante agradable, y el movimiento sin llegar a la perfección cumple, por lo que si tenemos en cuenta el alto grado de adicción podemos afirmar que el producto final tiene un buen nivel de calidad.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

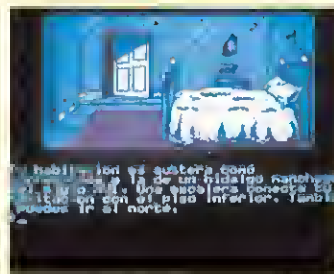
DON QUIJOTE

Dinamic

Dinamic, una de las compañías punteras en la producción de software en nuestro país, ha puesto desde sus comienzos buena parte de su empeño en conseguir que las aventuras conversacionales gocen de la misma popularidad y reconocimiento que le otorgan por ejemplo los ingleses o americanos.

Títulos como Yength, Cobra's arc, Arquímedes XXI o el más reciente Megacorp son buena prueba de ello, aunque sin duda su aventura más conocida y exitosa ha sido y es Don Quijote. Ello se debe posiblemente a factores como las facilidades que da disponer de uno de los mejores libros jamás escrito a la hora de confeccionar un argumento, o la calidad gráfica que siempre ha caracterizado a Dinamic y que no ha acompañado a otras aventuras de sus competidores.

Pues bien, los usuarios de PC pueden por fin congratularse puesto que acaba de ser publicada la versión de este popular programa para el mundo de los compatibles.

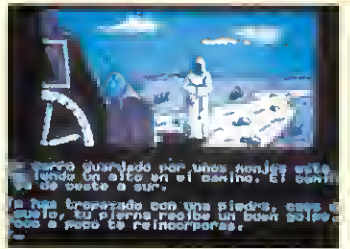


La conversión respeta integralmente las características del programa original si bien se le ha dotado de una mayor riqueza gráfica sólo posible obviamente con las máquinas de 16 bits. Otro factor que contribuye a mejorar otras versiones es la rápida y cómoda carga desde disco, estando las dos partes del programa ubicadas dentro de sólo un diskette. Al cargar el

Don Quijote



programa éste nos preguntará cuál de las partes queremos jugar, aunque sólo tendremos acceso a la segunda tras introducir la clave que se nos dará al terminar la primera.



Quizá esta conversión lleve un poco tarde para todos aquellos que hayan jugado y terminado el programa en otras máquinas, pues las acciones a realizar son las mismas, pero si éste no es tu caso, te gustan las aventuras y eres el afortunado poseedor de un compatible, éste es sin duda tu programa.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

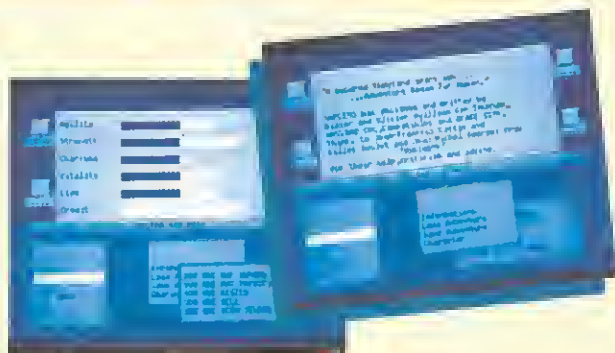


SAPIENS

Loriciels

El que las aventuras conversacionales no hayan conseguido un elevado índice de popularidad en nuestro país se puede deber posiblemente a que no se hayan publicado muchos títulos tan sensacionales como este Sapiens, último programa de Loriciels, que trata así uno de los escasos temas que le faltaban a su catálogo. Y como ya suele ser habitual en esta compañía francesa han realizado su primer programa en este campo con la misma maestría de un experto en la materia.

El argumento nos traslada a la alborada de la humanidad, hace ya un millar de siglos. Torgan, un joven guerrero de las tribus del norte, ha visto como su pueblo ha ido cayendo en una lenta agonía



debida a la falta de alimentos que sufren desde hace meses. Los territorios de caza se han quedado demasiado pequeños como para abastecer a todas las tribus y a las manadas de lobos y osos.

Para Torgan ha llegado el momento de probar su valor, se le ha encomendado la búsqueda de nuevos territorios de caza, única esperanza de salvación para su pueblo.

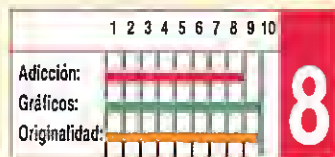
El programa se maneja a través de menús desplegables que podemos recorrer

con los cursores para elegir la opción que deseemos. Estas son múltiples y podemos desde poner o quitar la música, a grabar y cargar la aventura en cualquier momento hasta, quizá la opción más destacable de todas y algo de lo que deberían tomar buena nota el resto de las compañías dedicadas a producir este tipo de programas: una opción para cambiar el idioma en que aparecen los mensajes (aunque como nada es perfecto sólo se incluyen el francés y el inglés).

También podremos como siempre coger cosas, examinarlas, dejarlas, conversar, ver nuestro inventario e incluso cambiar la perspectiva en que vemos el paisaje.

Los gráficos son francamente buenos y el número de escenarios es muy elevado por lo que Sapiens se puede considerar como una de las mejores aventuras jamás realizada.

De nuevo nos quitamos el sombrero ante los señores de Loriciels.



GOLF

Microbyte

El golf es un deporte que ha pasado en nuestro país de ser casi un completo desconocido a ser uno de los más conocidos y populares, cosa que se ha debido sin duda a la figura de nuestro «campeonísimo» Ballesteros.

Sin embargo, no toda esta cantidad de nuevos aficionados tiene la oportunidad de acceder a un campo donde practicar su deporte favorito, ni tampoco de adquirir el equipo necesario. Por ello, no hay nada mejor que un buen simulador de este deporte, para compensar, por lo menos en parte, esta carencia.

Y si además el simulador es tan completo como éste que nos presenta Microbyte, a veces la frontera entre la realidad y la simulación se funde para hacernos creer que estamos en una competición real.



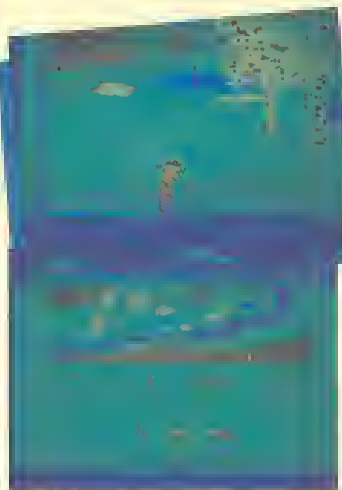
El programa, permite la participación de hasta 4 personas, e incluye una buena cantidad de famosos campos en los que podremos demostrar habilidades (o en principio más bien nuestra torpeza). También cuenta con una opción para crear nuestros propios campos.

Podremos modificar a nues-

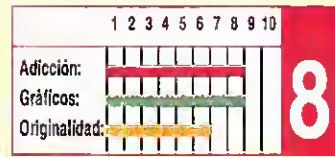
tro antojo el nivel de dificultad, así como el lugar donde podremos practicar diferentes golpes, como el de salida o los golpes en el «green».

El manejo no es demasiado complicado, aunque conviene leer previamente y con detenimiento las instrucciones del programa.

Como siempre disponéis



de diferentes palos como driver, maderas, hierros, putter y wedges, cuyo correcto uso, además de selección adecuada de la fuerza del golpe y del efecto, hará que completeis con éxito los 18 hoyos de que consta cada campo.





¡QUE LA
FUERZA DE JONSON
NOS ACOMPAÑE!

¡JEFE, SE
ACABO EL JABON
NUCLEAR...

¡MAESTRO OBI-JUAN
ANDA, JO... DIME LO
QUE ES LA FUERZA...

¡BRRP...
GIIII- TRUP...
PIAT-FIUU...

¡SE NOS ACABA
LA MAYONESA, HAY
QUE REPOSTAR! ¡AVISAR
A LA ESTRELLA
PRINGOSA!

QUERIDO LUKE,
PRIMERO, ACABA
TUS POTITOS...

... POR HACER
NOVILLOS, POR FUMAR,
POR LOS PODERES QUE ME
ASISTEN Y POR QUE SÍ, YO,
ELENPERADOR KARAPA-
LO, TENOMBRO CA-
BALLERO HEAVY
DORTH NATER!

¡PLATO ROJO A TAZA
VERDE, DEVUELVE ME
LOS CROMOS!

XENON

Melbourne House

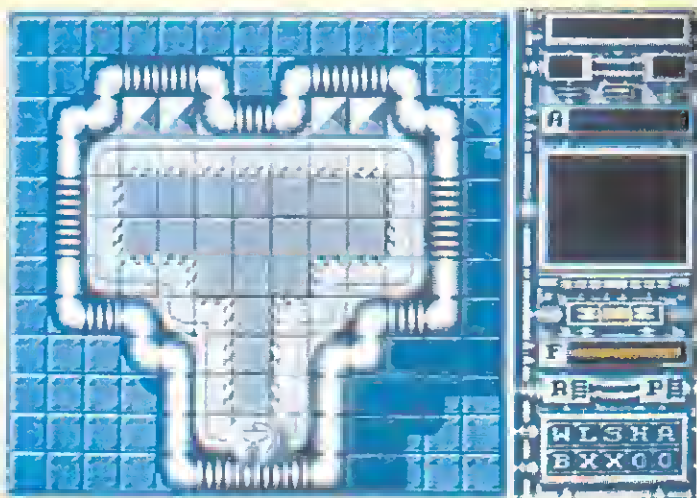
No era, como en anteriores ocasiones, una inspección rutinaria a las instalaciones que la Federación poseía en la superficie del sistema artificial Xenon. Sabía que hasta el comité federal había llegado información confidencial en la que se podía deducir que aquella soberbia instalación había sido manipulada para fines contrarios a los designados.



poder de blindaje, no resistirá una oleada de impactos demasiado grande.

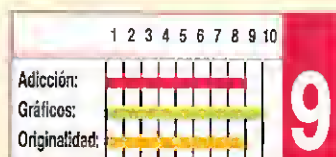
Una de las características más importantes de tu nave es la de ser bivalente, puede ser un eficaz medio de ataque de superficie aunque un tanto lento o un rápido interceptor aéreo dotado de armamento más que suficiente. Aunque tu mejor arma puede ser la de conocer la Instalación y así obtener los privilegios de supercombustible para continuar indefinidamente tu misión, o la de rearmar la nave con poderosos lanzadores múltiples o reparar averías con material de reserva de los propios hangares del sistema. Tendrás de todo menos... ¡la inmortalidad!, eso depende de tu habilidad.

Desde la primera imagen, nos damos cuenta de la alta calidad y esmerada elaboración del juego como es tradicional en todas las publicaciones de Melbourne House, ésta se acrecienta con la serie de efectos especiales, imágenes, sonido, voces,



De pronto el intercomunicador se activó y la imagen digital del Capitán Xod's nos dio «de viva voz» la orden de ataque. En alguna parte de las 16 zonas se encuentra el más peligroso Alien al que debemos destruir, pero será duro, el sistema defensivo de Xenon ha sido conectado. A pesar de que la nave que tripulas está dotada de un alto

scrolles, del mejor gusto. ¡Los chicos de Melbourne House una vez más se han superado!



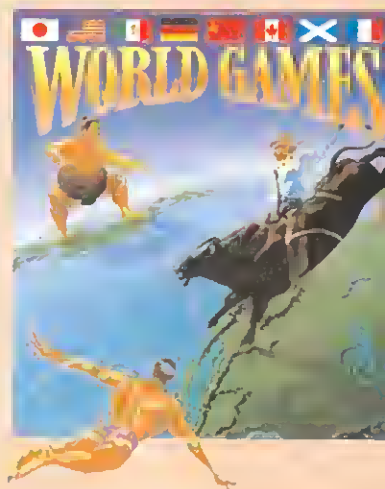
WORLD GAMES

Epyx

Una nueva selección de juegos deportivos aparece ante nosotros. En ella Epyx trata de sorprendernos con la competición deportiva más folklórica que os podáis imaginar. No se trata de deportes olímpicos en su más pura definición, sino de una recopilación de juegos y competiciones extraídos de las costumbres y tradiciones de varios países.

En él, uno o varios jugadores pueden inscribirse como participantes de uno de los 18 países con credenciales en esta peculiar competición y realizar todas o algunas de las pruebas que se ofrecen, bien para practicar o como intento de batir los records correspondientes. En cada una de ellas un jurado y su equipo de árbitros puntuarán con toda severidad la actuación de cada participante.

Las ocho pruebas que componen los «World Games», ofrecen un gran atractivo gráfico y no menos dificultad, aunque ésta crece



a medida que nos acercamos a los records establecidos.

Así, podréis optar por el «levantamiento de pesas» cuya organización se realiza en la URSS o el «super slalom» que tiene lugar en tierras francesas y que son deportes un tanto conocidos, así como la lucha japonesa en su especialidad de Sumo donde te enfrentarás a «tipos» de más de 120 kg de peso.

PROHIBITION

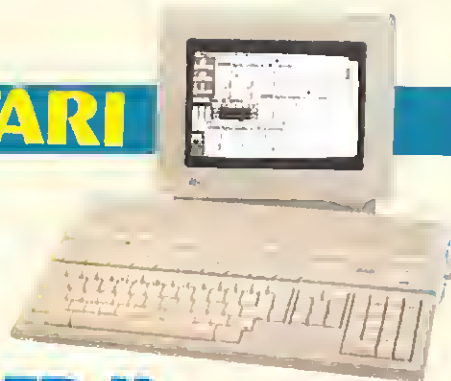
Infogrames

Desde el año 20 al 33 en que la denominada ley seca imperó en los Estados Unidos, muchos fueron los que intentaron levantar un imperio utilizando bandas organizadas, formadas por maleantes, ocupados hasta entonces en la extorsión y el robo, para dedicarse con ahínco a la fabricación, tráfico y venta «forzada» de los prohibidos licores, y así sobre los cimientos del gánsterismo edificar su imperio particular.

La gran mayoría no alcanzaron una edad demasiado avanzada; el «fácil» camino elegido, a veces quedaba truncado por la intervención de un plomo o lluvia de plomos, regalo de alguna banda «amiga» hasta pocos mo-

mentos antes, un poli habilidoso o la intervención de algún fiscal tozudo.

Por unos momentos podrás convertirte en uno de los hombres de confianza de Heliot Ness y enfrentarte con tu Thomsom a toda una pandilla de lo más peligrosa y desaprensiva. Tras largas pesquisas los tienes localizados en una calle apartada, pero no dispones de tiempo para recibir ayuda, tú sabes dónde se encuentran pero tu primer disparo te delatará y tendrás que enfrentarte a ellos; no te darán un momento de respiro y deberás estar atento al movimiento en cada ventana o escondrijo del edificio. Son profesionales del crimen y saben que se trata de su vida o la tuya; su puntería es fuera de lo común y están



CHOPPER-X

Mastertronic

Gloria o Muerte, es el duro lema bajo el que han sido formados los pilotos del «Tiger Assault Squadron». Para alcanzar tal nivel de destreza fueron sometidos a un entrenamiento tan tenaz que sólo los más preparados pudieron soportarlo convirtiéndose en pilotos profesionales.

de atacar y destruir el Cuartel General enemigo, mas éste estaba muy bien protegido y por ello un ataque masivo supondría un enfrentamiento largo y costoso en vidas. La solución: una infiltración rápida, pero efectiva. No hubo que indagar mucho, el Servicio de Inteligencia halló la respuesta... ¡los Chopper! Este es el planteamiento



Otras menos conocidas son el «salto de altura» desde los acantilados de Acapulco. El típico «salto de longitud» realizado en tierras alemanas con la particularidad de que se realiza sobre barriles y en pista de hielo.

No menos pintoresca es la «conducción de troncos flotantes» que se practica en Canadá. También con troncos juegan los escoceses aunque su objetivo es levantarlos, mientras que los Estados Unidos quedan representados por la «doma de toros»,

una de las especialidades más peligrosas de su popular rodeo.

Como se puede ver el abanico «deportivo» ofrecido da para todos los gustos e incluso plantea un gran reto, ser campeón absoluto de todas las pruebas y llenar de medallas tu habitación.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8



acostumbrados a las reyertas con tipos tan duros como tú.

Obra con astucia pero sobre todo con rapidez o pagarás las consecuencias de la citada ley seca casi 60 años después de su desaparición.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9



Pero la formación y destreza del hombre no es suficiente para afrontar una situación bélica con éxito, también la máquina adquiere un papel importante en el desarrollo de la contienda. Por ello había que diseñar un vehículo, de extraordinaria maniobrabilidad, dotado de una no menos importante velocidad y complementarlo con un armamento de alta precisión y capacidad destructora... el Heward-XX66, «Choper» para los íntimos.

Durante mucho tiempo, y dada la paz reinante, aparatos y pilotos estuvieron inactivos, no obstante seguían siendo sometidos al duro entrenamiento.

Mas, un mal día, esta paz hubo de ser defendida. El Alto Mando decidió que la solución menos cruenta, era la

del emulador bélico que tanto éxito alcanzó en las máquinas de juegos. Sobre un decorado muy elaborado en detalles y colorido, podréis encontrar a los más aguerridos soldados que con un derroche de valor inaudito pondrán a prueba tu capacidad, hasta límites que rayarán la fatiga utilizando los medios más avanzados de localización. De modo que tanques, aviones, coches, barcos te buscarán sin cesar.

¿Podrás con todos?, recuerda el lema Gloria o Muerte...

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

Si sigues de cerca el mundo del software y perteneces al nutrido grupo de usuarios que no sienten ningún reparo en reconocer que dedican una buena parte de su tiempo a completar complejas aventuras, seguro que en alguna ocasión habrás reprimido en tu interior más de una maldición contra la perversa mente de los programadores. Pero, por suerte, ahora puedes emularlos, construyendo tus propios juegos y diseñando a tu antojo dificultades, personajes y escenarios, con cualquiera de los programas que existen a tu disposición en el mercado.

La idea de poner al alcance de nuestra mano todos los instrumentos precisos para diseñar nuestro propio juego, no es nueva. Mucho ha llovido desde que allá por el año 1983, Mastertronic dio vida a un programa de este tipo que permitía rediseñar su popular videoaventura Molecule Man; después le siguieron Boulder Dash y un largo etcétera que ha culminado en nuestros días con tres grandes títulos: 3D Game Maker, Marble Madness Construction Set y Shoot-em-up Construction Kit. Todos ellos han sido la culminación de un largo proceso cuyos resultados saltan a la vista: programas de fácil manejo, que sustituyen los tediosos manuales de los primeros tiempos por claros y sencillos menús, y de resultados comerciales a poco que nos empeñemos.

3D GAME MAKER

**Spectrum
CRL**

Desarrollado por CRL, este programa permite al usuario construir sus propios juegos tridimensionales. En el más puro estilo filmation, los resultados son sorprendentes y destaca, sobre todo, por la sencillez de su manejo combinando el sistema de iconos con el de menús y submenús paralelos.

Consta de tres programas independientes, lo que permite una perfecta estructuración del trabajo. El primero, 3D Graphic Editor, es, como fácilmente se puede deducir por su título, un diseñador gráfico. Con él podremos crear los gráficos del juego sobre el que vamos a trabajar o, si lo deseamos, emplear cualquiera de los gráficos que incluye el programa, aunque si elegimos esta opción también podremos modificar o retocar a nuestro antojo los gráficos originales. Al igual que los demás programas de que consta 3D

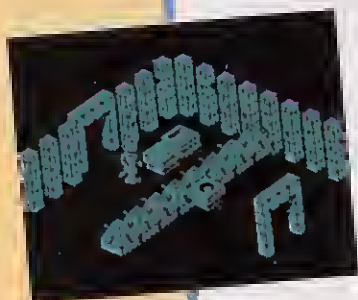


3D Graphic Editor.

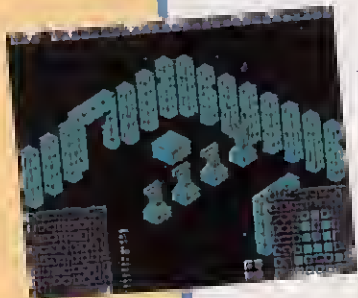
Game Maker, el menú central presenta primero opciones para modificar los controles, en segundo lugar opciones de almacenamiento y carga y, por último, la posibilidad de acceder al programa en sí.

En éste encontramos otro menú que nos permite, una vez que estemos en la zona de trabajo, desde girar el gráfico a crear su máscara o a visualizar el resultado final. Cuando hayamos creado todos los elementos gráficos, procederemos a salvarlos y a cargar el diseñador del mapeado, 3D Room Designer.

Éste nos permite situar los diferentes objetos en las 256 pantallas de que constará el juego; aunque obviamente tendremos que tener en cuenta al situarlos la memoria disponible, de forma que su distribución sea equilibrada. En pantalla aparecerán los indicadores que señalan nuestra posición en el mapeado general y en él se diferencian la habitación de comienzo y la del



3D Adventure.



3D Room Designer.

propio juego

final. Tras salvar el mapeado completo, accedemos al diseñador propio de la aventura 3D Adventure. Con él podremos unificar los gráficos, el mapeado y salvarlo en formato comercial.

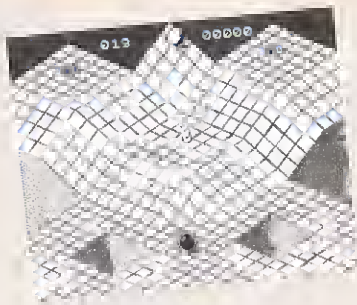
3D Game Maker permite crear aventuras tridimensionales que, aunque varíen gráficamente, tendrán como nota común el objetivo, ya que nuestra misión consistirá en llegar a la última pantalla para encontrar el objeto final del juego y destruirlo sin perder la única vida de que disponemos.

MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET

Spectrum, Amstrad
Melbourne House

Hace ya algún tiempo llegó a nuestras pantallas este adictivo programa que ahora ha sido reeditado. La novedad es que en esta ocasión, junto al programa original, podremos adquirir un creador de juegos que permite modificar éste.

Respetando la estructura original podremos diseñar nuevamente cada pantalla, añadiendo trampas, rampas y objetos seleccionados mediante un sencillo menú. De esta forma podremos además limitar o ampliar el tiempo para superar cada obstáculo, si éstos son fijos o móviles e incluso situar los puntos extras en el lugar que consideremos adecuado.



Marble Madness Construction Set.

Desgraciadamente contamos también en él con la limitación de la memoria, pero aun así las modificaciones que podemos desarrollar consiguen que las diferencias con la primera versión sean evidentes.

Su manejo se realiza a través de menús que incluyen interesantes opciones, como la de visualizar en cualquier momento la pantalla total sobre la que estamos trabajando para corregir sobre la marcha los posibles errores.

SHOTT-EM-UP CONSTRUCTION KIT

Commodore
Outlaw Productions

La compañía Outlaw, filial de Palace Soft, ha vislumbrado la luz con este espectacular programa. Desarrollado sólo en la versión de Commodore, incluye varias demos y aporta como novedad la posibilidad de modificar el sonido. Incluye, además, las opciones clásicas que permiten crear y situar objetos y escenarios, así como desarrollar un juego completo en el que podemos modi-

ficar el argumento y el número de jugadores.

DEMON STALKERS

Commodore
Electronic Arts

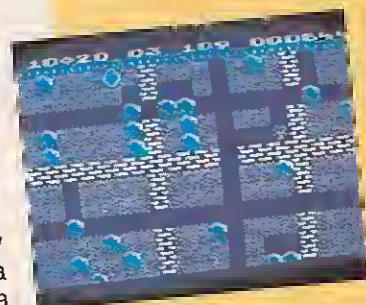
Rescatando el argumento y el planteamiento del archipopular Gauntlet, Electronic Arts ha creado este arcade que incluye en la cara B de la cinta un diseñador de laberintos. Teniendo en cuenta que todo cansa, sin duda, uno de los mayores alicientes del juego es este último programa.

Con él podremos construir nuevos niveles y aumentar o disminuir la dificultad determinando la posición de enemigos, trampas y objetos. Por si esto fuera poco, también podremos cambiar de cara el juego original modificando los colores de las diferentes fases e incluyendo nuevos mensajes.

Como habéis podido comprobar en esta pequeña muestra, hay programas para todos los gustos que nos permiten desde trabajar sobre un modelo ya existente a desarrollar programas completamente inéditos. Los creadores de juegos se acercan al gran público abriendo un amplio campo de posibilidades para que, de una vez por todas, los juegos imposibles se acomoden a nuestras necesidades. Y esto no ha hecho más que empezar.



Demon Stalkers.



Boulder Dash.

INFORME



presenta: Los mejores juegos de

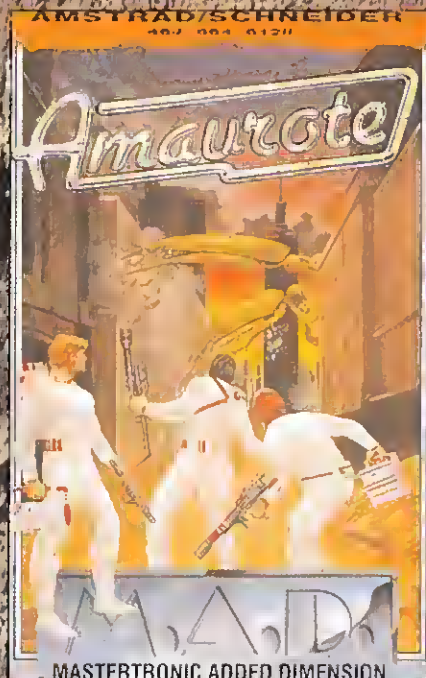
SPECTRUM



PLEXAR

Los antiguos civilizaciones construyeron una compleja red de autopistas de cristal sustentadas por grandes torres de diamante. Los miembros de tu raza convocan un candidato para recorrer dichas pistas en honor de los Dioses, pero ninguno vivió para contar que había allí. Este año el elegido ha sido TLU....

COMODO
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



AMAUROTE

Los sacerdotes de la cultura de Amaurote, que se basan en la magia, han sido derrotados. Remanente de la raza, podéis salvarlos de la destrucción, lo que convertirá a Amaurote en una gran potencia.

SPECTRUM



(Ultimate Combat Mission)

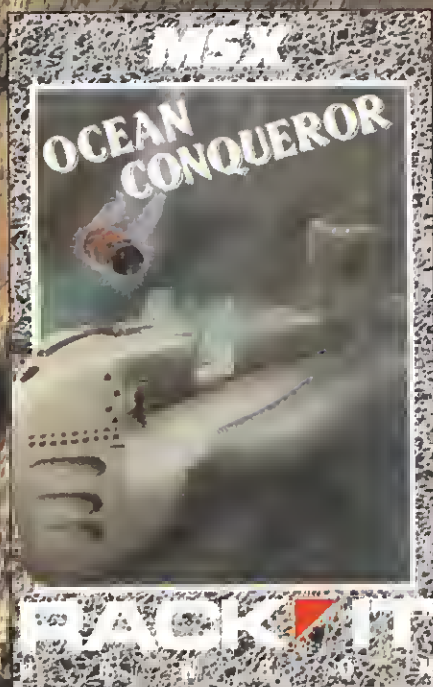
El gran artefacto mágico del siglo XXII ha sido destruido. Los reyes de la tierra han perdido su poder. Un ejército de guerreros de la tierra se ha levantado en el espacio exterior para defender la tierra. ¿Puedes probar tu habilidad para vencerlos?

También.

MASTERTRONIC

ahora a 595 Ptas.

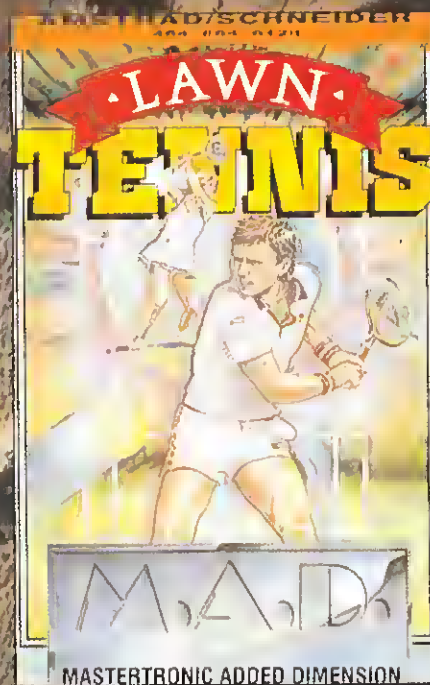
SPECTRUM
MSX



OCEAN CONQUEROR

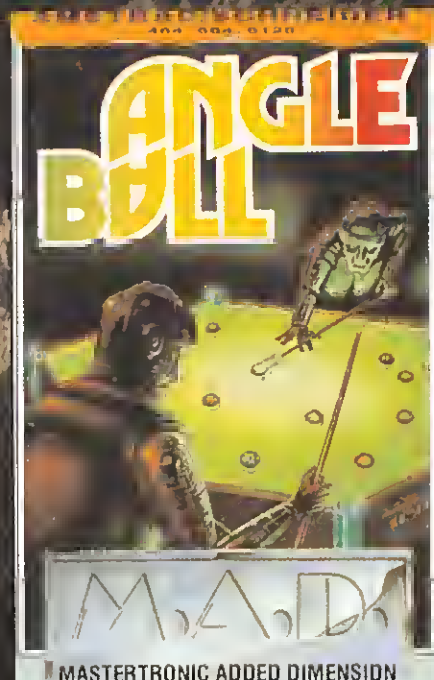
Toda la emoción de un auténtico simulador de Submarino. Has de encontrar la flota enemiga y destruirla, pero ello con la más alta tecnología armamentística en tu nave, pero si te descuidas bien la destruirás la pasarás mal.

COMPUTER
SPECTRUM
AMSTRAD



TENNIS

Toda la atmósfera de Wimbledon está capturada en este apasionante juego. Disfruta de los mejores efectos de este deporte sin salir de tu casa, juega contra el ordenador o elige tu mismo el oponente.



ANGLE BALL

Juego de simulación de un billar americano de mesa hexagonal, juega con los mejores y calcula bien la carambola o no la harás, color ninguna. Gran realismo de efectos.

el mayor catálogo de juegos a 499 Ptas.
más de 150 títulos



YOGI BEAR

SPECTRUM

- POKE 38893,0. Muerte rápida.
- POKE 45226,201. No imprime al oso.

Manuel Rodriguez (Valencia)



IKARI WARRIORS

AMSTRAD

- POKE &6EAB,&A0. Cada vez que disparas granadas se cambia el sonido del disparo.
- POKE &16BD,&A1.
- POKE &6EAB,&A6. Los soldados dan vueltas y si los arrastras con el tanque se multiplican los puntos.
- POKE &18BD,40.

Sergio Larrauri (Logroño)



FERNANDO MARTÍN AMSTRAD

- POKE 255,255. Desaparecen las cabezas de los jugadores y los balones se sustituyen por cuerpos.
- POKE 15,15.

Antonio Granda (Madrid)

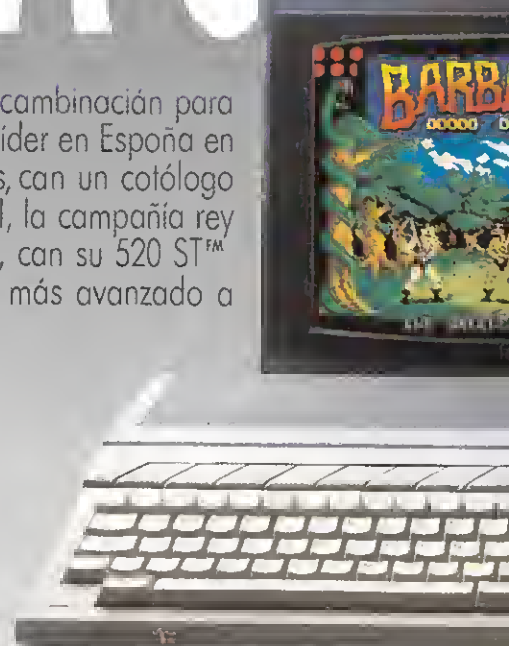


JUEGA CON



ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de las videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST^{FM} que incorpora la tecnología más avanzada a

ATARI 520 ST^{FM}
69.900 PTAS.+ IVA
(INCLUYE BARBARIAN)



POKERAREZAS

BASIL THE MOUSE DETECTIVE

SPECTRUM

- POKE 33329,N. N = Color de la pantalla.
- POKE 37850,195. Enemigos invisibles.

Manuel Rodríguez (Valencia)



GOODY

SPECTRUM

- POKE 46163,201. Al empezar a jugar en vez de Goody salen todos los personajes del juego con todas las fases de movimiento que tienen.

Manuel Rodríguez (Valencia)

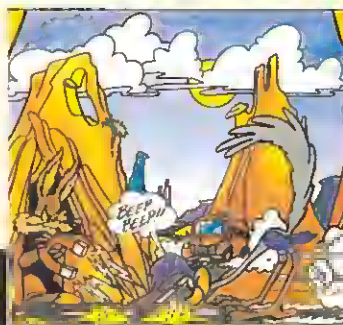


ROAD RUNNER

SPECTRUM

- POKE 39140,0. Comida infinita.

Daniel López (Barcelona)



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviarnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

LOS REYES



un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidas durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus rotos libres.



ATARI

Software

Los Reyes del Videojuego.

UNA AUTENTICA MAQUINA RECREATIVA PARA TU CASA «con mandos profesionales»

- CONVERTIBLE EN MESA PARA TU ORDENADOR •



MESA DE ORDENADOR



MONITOR TV-VIDEO



TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •

Fabricado por ALFAMATIC, S. A.

C/. Granada, 11-19 (bajos). Tel. (976) 37 85 20 - 50007 Zaragoza

3 EN 1 DISCO

¡No hay otro igual!

2250 PTS

Vol: 1
CHALLENGE OF THE GOBOTS
DEACTIVATORS
MOLECULE MAN

Vol: 2
BRIDE OF FRANKENSTEIN
SCARABAEUS
LAST V8

Vol: 4
RED LED
HYBRID
KNIGHT TYME

Vol: 5
EL CID
STOP BALL
EAGLE

Vol: 3
CENTURIONS
TUJAD
LOCOMOTION



CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

TAI-PAN



Si queréis conseguir dinero, seguid las pasas siguientes:

- Canseguir una Larcha a una Fragata.
- Id al almacén (warehouse), si puede ser en Gwangzhau.

Allí, en la mayoría de las casas, venden té más barata que la cambran. Si veis que es así, camprad cajas de té y vendedlas en el misma sitia; si vuestra cuenta ha aumentada, seguid repitiendo el proceso; de la cantraria, mi conseja es que valváis a empezar y vayáis prabanda.

*Juan Manuel Vilaseca
(Barcelana)*

DON QUIJOTE

Para pasar la 2.^a pantalla de la 2.^a fase, debes teclear la palabra DORMIR.

*David Olivares Radríguez
(Madrid)*

10TH FRAME

Si queréis batir todas las récords y ganar a todas las cantrincantes que intenten batiras, tendréis que hacer la siguiente:

A) Cuanda camienza la partida tendréis que pulsar la tecla Q, para que salga la cruz que nas permite ver el ángula de tira.

B) Luego, tendréis que pulsar rápidamente la letra O, hacienda que se mueva la cruz de ángula la menas pasible.

C) Pulsáis la A para que desaparezca la cruz.

D) Ahara tendréis que pulsar atra vez la letra O para maver el muñeca.

E) Ya sála te queda pulsar el espacio y dejarla apretada para que el bala na deje ningún abjetiva de pie.

*José Ramón Ramos
(Gran Canaria)*

PAPERBOY

Si nas subimas encima del bardilla y pedaleamas al máxima na tendremas ningún peligra en chacarnas (intenta calacarte la más cerca pasible a la carretera, casi razanda la alcantari-lla). Desde esta pasicián padremaís encajár fácilmente las periádicas en las buzanes, ventanas, puertas y hasta en las tumbas.

*José Ramón Ramos
(Gran Canaria)*

MEGACORP



La clave para la segunda parte en este juego es: «Rebeca».

*Carlos Aguirre
(Madrid)*

SIGMA-7



Si queréis averiguar el enigma que tenéis que señalar en la última fase, debéis fijaras en las puntas rajas que na se pueden cager en la fase anterior.

La que farman las puntas rajas es la que tenéis que señalar en la última fase.

*José Ramón Ramos
(Gran Canaria)*

PROHIBITION

Pakes para este juega:
Pake &A152,0 vidas infinitas.

Poke &A157,201 tiempo infinita.

Pake &A15B,0 balas infinitas

Pake &A15C,0 balas infinitas.

*Antonia Ruiz Marena
(Barcelana)*

WEST BANK

Pake para este juega:
Pake &92DD,0 vidas infinitas.

*Antonia Ruiz Marena
(Barcelana)*

GAME OVER

El pake de vidas infinitas para el Game Over, versión disca, es el siguiente:

Primer planeta

POKE 9059,0

Segunda planeta

POKE 8587,0

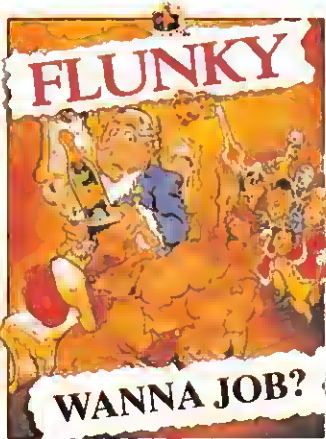
*Enrique Greses Tartajada
(Valencia)*

ROCKY

En este juega hay un truca muy fácil para que derrotéis a las cantrincantes sin dificultad. El truca es el siguiente: cuanda el cantrincante levante su mana derecha, nasatras mavemas el joystick hacia la derecha y viceversa. San cuatro galpes en total, par cada lado.

*José Ramón Ramos
(Gran Canaria)*

FLUNKY



En nuestro primer trabajo (dar pecas a Fergie), para encender la bomba basta con colocarse miranda a la chimenea, cerillas en mano, y agacharse sobre la bomba (en calar rajo). Esto se debe de realizar unos momentos antes de que Fergie se tape la cara con el espejo.

En nuestra segundo trabajo (llevar el barco al príncipe Andrés), cuando intentamos bajar el barco con el helicóptero, la maniobrabilidad de este último es bastante compleja y se nos estrella varias veces, con lo que el guardia vendrá a reprimirnos por nuestro error. Para librarnos de una muerte segura nos tenemos que colocar lo más cerca posible al lado derecho y cuando el helicóptero se estrelle, salir corriendo hacia el pasadizo secreto, y bajar la primera escalera. Hecho esto, volvemos al salón y repetimos la misma operación hasta que lagremos bajar el barquita.

Carlos Jesús Ramón
(Madrid)

SUPER HANG ON

Poke 49909,201 Tiempo infinito parte 1.
Poke 49676,201 Tiempo infinito parte 2.
Poke 49820,201 Tiempo infinito parte 3.

Manuel Rodríguez
(Valencia)

BASIL THE MOUSE DETECTIVE

Poke 24130,0 Energía infinita

Manuel Rodríguez
(Valencia)

FIRETRAP

Pake 46522,0 Vidas infinitas.
Poke 42614,250 Vidas infinitas.
Manuel Rodríguez
(Valencia)

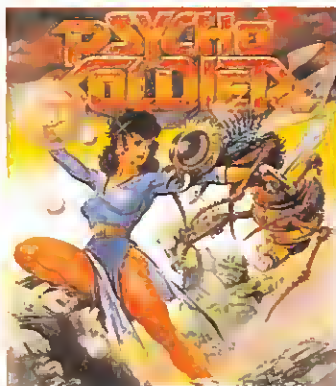
DUET

Poke 42116,201 Inmuni-
dad.
Manuel Rodríguez
(Valencia)

GUNFRIGHT

Pake 42642,23. Al salir el
duelo rápido al tirar se le
carta el braza.
Pedro Navarro
(Murcia)

PSYCHO SOLDIER



Pake 40123,0 Vidas infinitas.
Manuel Rodríguez
(Valencia)

SHORT CIRCUIT

Pake 31901,201 Juego sin enemigos.
Pake 36485,201 Inmuni-
dad ante los baches.
Javier Benito
(Laguna)

MEGA CORP

Estas son las acciones que debéis realizar para completar la segunda parte de esta aventura en cualquiera de las versiones disponibles:

Sur
Norte
Norte
Este
Entra
Da disca
Sur
Entra
Grita
Coge jarra
Examina colchán
Coge pistala
Rompe jarro
Cage agua
Carga pistola
Pan norte hasta que abran
Norte
Este
Dispara pistala
Examina palicia
Coge papel
Oeste
Entra
Pulsa L1
Sal
Pulsa TMA1
Norte
Oeste
Cage palanqueta
Coge linterna
Este
Baja
Enciende linterna
Este
Baja
Enciende linterna
Abre tapa
Sube
Sur
Entra
Pulsa L2
Sal pulsa YHX1138
Pulsa onix
Coge dossier
Entra
Pulsa L1
Sal
Pulsa TMA1
Baja
Baja
Oeste
Oeste
Aprieta volante
Gira volante
Sube
Este
Este
Sur

Pide limosna
Coge moneda
Sur
Entra
Inserta moneda
Pulsa 101185
Este

Jasebo Alonso
(Guipúzcoa)
Victar Lázep
(Barcelana)
Juan Luis Eugenia Martín
(Las Palmas)
M. Marmara
(Castellán)
Jordi Casals
(Barcelona)
Antania Lau
(Barcelono)
David González
(Barcelana)

COMBAT SCHOOL

Este cargador vale para la versión española de este divertido juego de Ocean.

LISTADO 1

```
20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LORO ***CODE 64768,20
1: POKE 23558,0
30 LET A$="P1. PASAR SIEMPRE":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 640
55,0: POKE 64850,0
40 LET A$="P2. PASAR SIEMPRE":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 640
61,0: POKE 64864,0
50 INPUT "P3. LONGITUD PAUEBA
(0-12)":A: IF A<0 DR A>12 THEN
GO TO 50
60 POKE 64856,A
70 INPUT "P4. NUMERO DE BLANCO
S (1-99)":A: IF A<1 DR A>99 THE
N GO TO 70
80 LET A$="P5. LUCHA EL OROENA
ORA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64938,0
100 LET A$="P6. PASAR SIEMPRE":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 649
41,0: POKE 64944,0
103 LET A$="P7. PASAR SIEMPRE I
NSTRUCTOR": GO SUB 1000: IF A TH
EN POKE 64950,0
110 POKE 23524,0: INPUT --
120 PRINT USR 64768
1000 INPUT "": LET A$="A$+"?: P
RINT B1: INK 7: PAPER 1: AT 1;0:T
AB (32-LEN A$)/2:A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
NO K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD COMBAT" LINE 20
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31FEFFDD2100F811FE904	1314
2	3EFF37CD568530F1DD21	1211
3	00401100103E3F7CD56	771
4	052100F8110058011404	419
5	ED802143FD1114F80187	1187
6	00ED80DD21145F11EC98	1187
7	CD48FC30F41811FE3120	1197
8	3DD021145F11EC98CD01	1041
9	F8D280FFAF322BA33237	1377
10	AC3269AE327BAF3E0332	954
11	1F87384E327384210A95	1009
12	36C32336142336F82114	748
13	F8119395018700ED80C3	1305
14	789CFE322020CD2180A0	1246
15	115057CD01F8D280FFDD	1452
16	21406611D080CD01F8D2	1090
17	80FF3E103252BAF3266	1131
18	93284E327384210A95	1430
19	DD21385F11C898CD01F8	1228
20	D280FF3E01329E79C300	1180
21	79000000000000000000	121

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 201

José Juan García Quesado
(Madrid)

COMMODORE

FEUD

POKE 16404,15. Conseguir todas las ingredientes nada más empezar.
POKE 17204,15. Ingredientes infinitas.
POKE 17591,1-40. Velocidad de movimiento (1=lenta, 40=rápido).
SYS 16384. Para empezar.
Eduarda de Domingo (Valencia)

WEST BANK

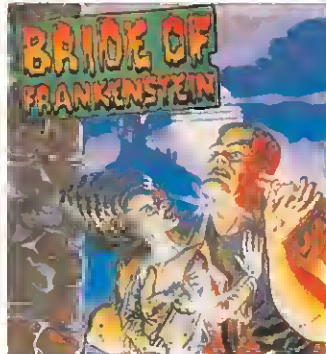
POKE 4256, (1-20). Vidas.
POKE 12713,165. Infinitas vidas.
Enrique Juan Nacher (Valencia)

NEMESIS

POKE 5975,234
POKE 5976,234
POKE 5977,234
SYS 5779. Vidas infinitas.
Enrique Juan Nacher (Valencia)

BRIDE OF FRANKENSTEIN

POKE 4487,123
POKE 4488,234
POKE 4489,234
SYS 4096
Enrique Juan Nacher (Valencia)



EQUALIZER

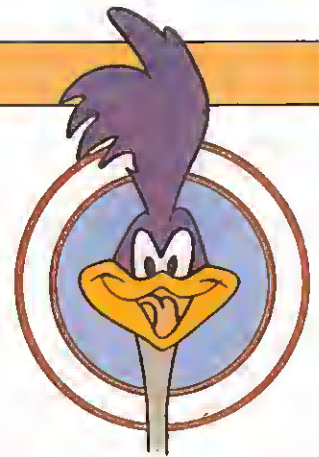
Apretar C y RESTORE y pasaréis de pantalla; repetir operación para ver el resto de las pantallas.
Enrique Juan Nacher (Valencia)

MARIO BROSS

10 FOR I=53229 TO 53256:
READ A: POKE I,A: C=C+A:
NEXT
20 IF C=3204 THEN
SYS 53229
30 PRINT "ERROR": END
40 DATA 198,157,169,0,
162,1,168,32,186,255,32,
189,255,32,213,255,169,
208,141
50 DATA 146,4,96,14,0,
42,76,3,1
Enrique Juan Nacher (Valencia)

JAIL BREAK

Vidas infinitas:
POKE 52050,234
POKE 52051,234
POKE 52052,234
POKE 52097,234
POKE 52098,234
POKE 52099,234
SYS 51200
Enrique Juan Nacher (Valencia)



CORRECAMINOS

Vidas infinitas:
10 FOR A=53216 TO 53255: READ B: POKE A,B:
NEXT
20 SYS 53216
30 DATA 32,44,247,32,108,
245,169,243
40 DATA 141,134,9,169,
207,141,135,9
50 DATA 76,16,8,169,0,
141,63,16
60 DATA 169,208,141,64,
16,76,0,16
70 DATA 169,165,141,233,
168,76,0,128
Enrique Juan Nacher (Valencia)

MSX

THE LAST MISSION

Si queréis tener inmunidad en este juego, una vez cargada y después de pulsar la «S» para comenzar, apretar simultáneamente las teclas O,P,E,R,A.
Tani Mir y David Ramón (Barcelona)

SURVIVOR

Si el tanque os resulta muy molesto, hay un truco que, aunque lento, es bastante efectivo. Os panéis a su lado y na as apartáis de ahí hasta llegar a donde queréis. Si, por el contrario, lo que queréis es deshacerlos, por poco tiempo, del tanque, haced lo mismo e id caminando lentamente hasta una de las extremas del pasillo, el tanque irá a esa dirección; cuando lleguéis al extremo, el tanque desaparecerá y valdrá a salir por el otro extremo del pasillo.
H. Lasada Mangana (Vitoria)

HEAD OVER HEELS

1. Pulsando al mismo tiempo y muy seguida las teclas de cambio y salta lograremos que Head llegue a lugares altos.
2. Es posible llegar al final ahorrando mucho tiempo, aunque sólo alcancemos la categoría de espías. Hay que hacer la siguiente: seguir las pasas indicados hasta la estación espacial en la que hay das flechas; las seguimos y separamos a Head y Heels para que lleguen al última munda (8lacktaath). Reunimos a Heels con Head en el camino de este última y llegamos a una pantalla con suela espinosa, muy difícil de pasar por la que previamente habremos dejado a una de las protagonistas sin coger inmunidad (preferiblemente Head), ya que si cayeran na morirían y quedarían atrapados. Pasamos dos pantallas con cubos ex-



plativos, una en la que hay domts, atra con perras y dos más en el mismo sentido. En la pantalla del ascensor atrapada subimos y nas dejamos caer en la puerta, pasamos la pantalla del rabat y las cubas, la pantalla en la que tenemos que manejar el robot, una habitación más y llegamos a la que nas transportará a Freedom y al final.
José Miguez Vázquez (Orense)

STARQUAKE

Los códigos de las transportadores repartidos por las mil y una pantalla son:

Vorax	Taraq	Snoal
Antia	Dulan	Zodia
Ercat	Kwake	Angar
Uplan	Argol	Kranz
Razan		

Para acceder a la pantalla donde se debe depositar cada abjeta recogida se sigue el siguiente camino:

- Acceder al teletransportador Kwake.
- Subir toda lo que se pueda.
- Coger el camino de la derecha y llegar hasta tocar la pared que está más a la derecha. *Francisc Ascensi (Barcelona)*

GALAXIAN

Pake & H9221,0 Vidas infinitas.
Crackedbay (Barcelona)



SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

Impact

IMPACTO
DE LA
CASA

IMPACTO	DE LA	CASA
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60
61	62	63
64	65	66
67	68	69
70	71	72
73	74	75
76	77	78
79	80	81
82	83	84
85	86	87
88	89	90
91	92	93
94	95	96
97	98	99
100	101	102

Impact

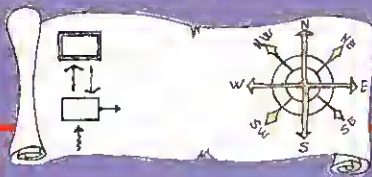
IMPACTO
DE LA
CASA

IMPACTO	DE LA	CASA
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60
61	62	63
64	65	66
67	68	69
70	71	72
73	74	75
76	77	78
79	80	81
82	83	84
85	86	87
88	89	90
91	92	93
94	95	96
97	98	99
100	101	102

Impact

IMPACTO
DE LA
CASA

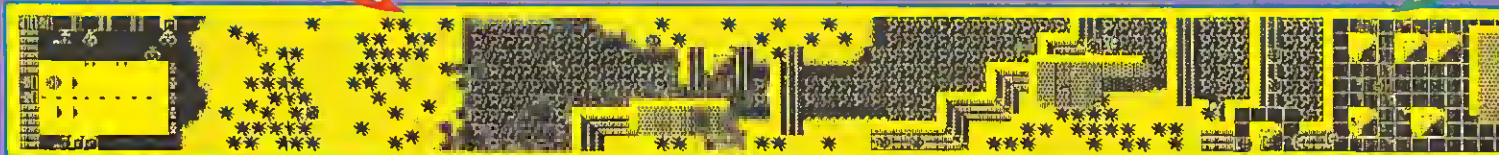
IMPACTO	DE LA	CASA
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60
61	62	63
64	65	66
67	68	69
70	71	72
73	74	75
76	77	78
79	80	81
82	83	84
85	86	87
88	89	90
91	92	93
94	95	96
97	98	99
100	101	102



NIVEL 1

■ Los primeros enemigos que nos tropezamos son aviones y tanques.

■ Bajo las casetas se ocultan peligrosos tanques que aparecerán de repente.

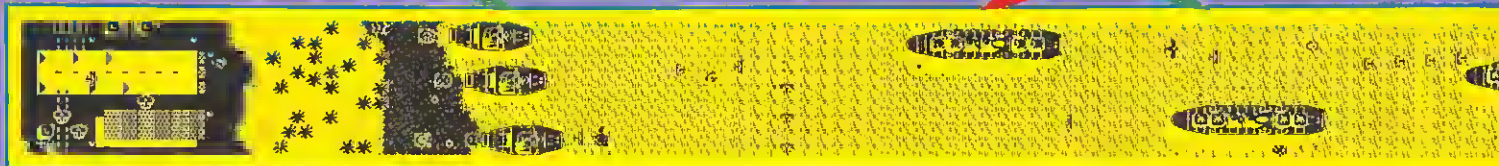


NIVEL 2

■ Las lanchas de desembarco dejarán sobre las playas elevado número de tanques.

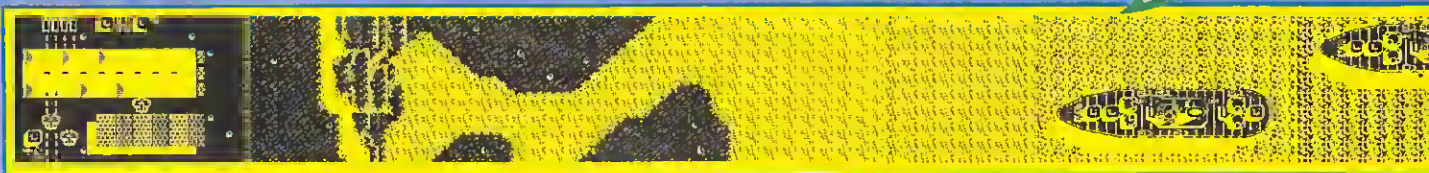
■ Las bombas son imprescindibles para acabar con los barcos en alta mar.

■ Un avión aparece por nuestra retaguardia, debemos intentar ponernos a su espalda.



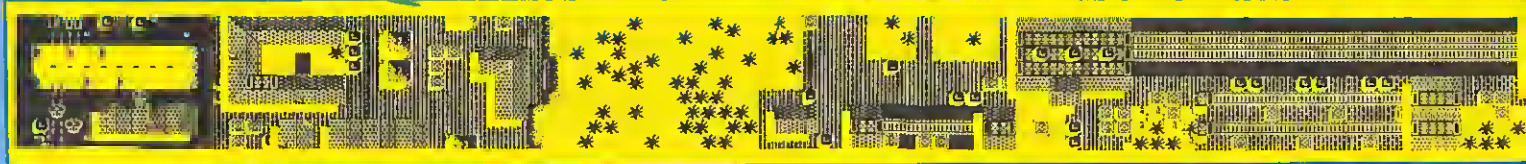
NIVEL 3

■ Tres buques enemigos protegen el mar, cargados con cuatro cañoneras y pequeñas lanchas.



NIVEL 4

■ Aparecen nuevamente búnquers semejantes a los de la primera fase.



FLYING SHARK

el Mapa

■ Bunquers protegidos por dos nidos antiáereos esconden también grupos de tanques.

■ La casa oculta una nave que sólo podrá ser destruida con disparos y bombas.

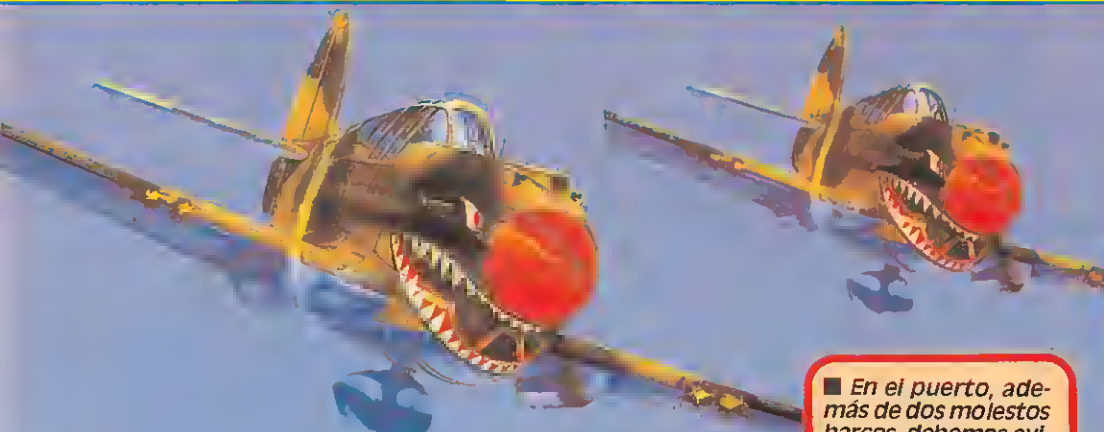
■ Los antiáereos necesitan más de dos disparos para poder ser destruidos.



■ El mayor portaaerones enemigo está a nuestra vista. Dispone de nueve antiáereos.

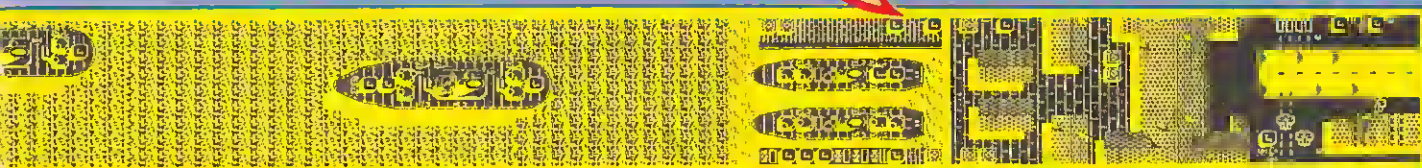
■ Una vez en tierra, nuevos bunquers ocultan al enemigo.

■ Una nueva nave aparece en escena.



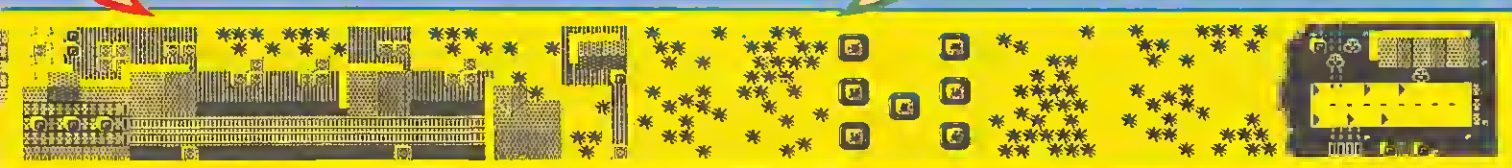
MICRO
Mania
Solo para adictos

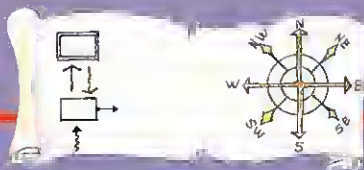
■ En el puerto, además de dos molestos barcos, debemos evitar los ataques de los tanques.



■ Una estación de trenes oculta una gigantesca nave.

■ Necesitaremos tres bombas para superar la barrera de antiáereos.





el Mapa

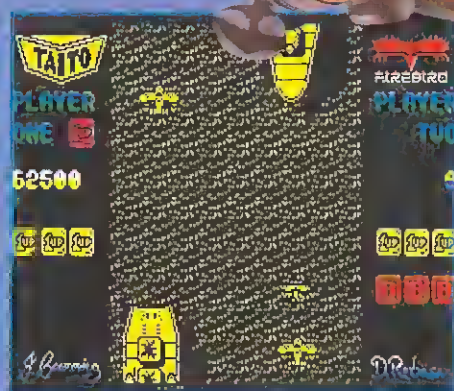
AMSTRAD

```

1 REM CARGADOR FLYING SHARK
2 REM BY:
3 REM O.R.S.
4 REM
5 REM
10 CALL &B037:REM FLYING SHARK
   U.1/88
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,150,215,2
13,245,181,183,150,0:SYMBOL 240,130,130,
170,170,170,250,82,0:SYMBOL 241,204,230,
160,172,200,174,174,0:SYMBOL 242,74,170,
170,142,170,170,74,0:SYMBOL 243,76,174,1
70,170,236,170,170,0
30 SYMBOL 244,70,174,136,74,40,174,70,0:
SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,22
0,234,74,74,70,74,74,0:SYMBOL 247,196,23
4,170,170,174,234,202,0:SYMBOL 248,120,6
4,64,120,120,0,120,0:SYMBOL 249,160,161,
224,192,224,160,160,0
40 SYMBOL 250,60,170,170,160,170,170,60,
0:SYMBOL 251,200,232,160,200,160,230,200
0:SYMBOL 252,120,64,0,192,64,64,120,0:SY
MBOL 253,164,181,181,109,173,173,164,0:
SYMBOL 254,76,174,170,170,234,174,172,0:
SYMBOL 255,132,130,130,130,130,234,220,0
50 SYMBOL 256,14,14,4,4,4,4,0:SYMBOL 2
37,64,160,160,160,160,160,64,0
60 MEMORY &3DFF:MODE 1:ORDER 0
70 LOCATE 14,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT' FLYI
NG SHARK
80 WINDOW1,15,27,10:WINDOW2,15,27,1
3,13
90 PRINT:GOSUB 140
100 INPUT'Vidas infinitas (S/N):',a$:IF
UPPER$(a$)='N' THEN POKE &BF00,&B7:POKE
&BF09,&BF
110 INPUT'Bombas infinitas (S/N):',a$:IF
UPPER$(a$)='N' THEN POKE &BF93,&92:POKE
&BF94,&BF
120 LOAD'!SHARK1':POKE &3F36,&C3:POKE &3
F37,0:POKE &3F30,&BF
130 CALL &3E00
140 FOR x=&BF00 TO &BFA2 STEP 12
150 READ LINS,CHK$:chk=0
160 FOR y=1 TO 24 STEP 2
170 by=VAL(''+MID$(LINS,y,2))
180 chk=chk+by
190 POKE x+yy/2,by
200 NEXT
210 IF chk<VAL(''+chk$) THEN PRINT'ERR
OR':END
220 NEXT:RETURN
230 DATA F5FE3F2007F1070707C3393F,4A2
240 DATA E53EC321363F360723360723,33C
250 DATA 36072120BF32703E22713EE1,307
260 DATA F1C3363F3246A114E5213A01,497
270 DATA 36C32336452336BF21703E36,304
280 DATA 322336442336A1E1E9E52160,500
290 DATA 0136C323366023360F213A01,327
300 DATA 363A233637233680E1C33A01,3F5
310 DATA C00484E521300836C3233670,422
320 DATA 23360FE13E01C00480C37201,3AA
330 DATA F5FE452007F1070707C34000,490
340 DATA 22A20F217020360823360023,2F1
350 DATA 360021A5F3F3600233600236,223
360 DATA 002AA20F1800000000000000,27E

```

FLYING SHARK



SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Flying Shark
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0:
LEAR 38000: LOAD ""CODE 65400: P
OKE 23650,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
65511,0: INPUT "Numero de vidas
? ":a: POKE 65513,a
50 INPUT "Bombas infinitas? ":
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 65522,0: POKE 65525,0
60 INPUT "Fase inicial? ": LIN
E a$: IF LEN a$ THEN POKE 65527,
VAL a$
70 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100
80 INK 0: CLEAR : PRINT AT 1,9
: PAPER 1: INK 7: FLYING SHARK
: LOAD ""CODE 52400: POKE 52564
,195: POKE 52565,120: POKE 52566
,255: RANDOMIZE USR 52400
90 CLEAR : SAVE "SHARKbas" LIN
E 10: SAVE "SHARKbin"CODE 65400,
134: VERIFY """: VERIFY ""CODE

```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA18	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	909
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335B0C3005B3E213232	657
6	5021000022335B3EC332	607
7	15021BFFF22525B0CF32	1103
8	503E213251502100CF32	682
9	525B21D0FF11815B0126	953
10	00ED00C3515B21FFF911	1334
11	FFFF010062ED003EC932	1343
12	80D43E0332A0D2AF6F67	1276
13	320DEC220EEC3E0032CA	897
14	D2C3A9E0000000000000	621

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 134

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

POKES FLYING SHARK SPECTRUM

VIDAS INFINITAS:
POKE 54462,201
NUMERO DE VIDAS:
POKE 53920,N
BOMBAS INFINITAS:
POKE 60429,0
POKE 60430,0
POKE 60431,0
FASE INICIAL:
POKE 53962,N
SOLO UTILIZABLES CON TRANSFER

COMMODORE

```

10 REM ***** FLYING SHARK *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
30 POKE 53200,0:POKE53201,1:PRINTCHR$(147):CHR$(144)
40 READ A:IFA=-1 THEN GO
50 POKE52992+A:IT=T+1:S=S+A:GOTO 40
60 IF S<2250 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
70 IF PEEK(53170)>133 THEN PRINT"TE HAS TRAGADO ALGUN NUMERO!":END
71 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N) ":A$
72 INPUT" BOMBAS INFINITAS (S/N) ":B$
73 INPUT" SUPER DISPARO (S/N) ":C$
74 IFA$="N"THEN POKE 53147,44:POKE 53150,44
75 IFB$="N"THEN POKE 53153,44
76 IFC$="N"THEN POKE 53158,44
77 PRINTCHR$(147):CHR$(150):PRINT" YA PUEDES CARGAR NORMALMENTE EL JUEGO"
78 POKE 53200,1:POKE53201,0
79 POKE 816,0:POKE817,207
80 DATA 32,165,244,169,14,141,211,2,169,207,141,212,2,96
90 DATA 169,76,141,127,192,169,32,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 152,76,172,207,190,2,240,3,76,65,152,162,0,109
110 DATA 179,207,149,115,232,224,0,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,19,220,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,193,141,24,3,169,254,141,25,3,177,117,81
140 DATA 160,230,169,0,160,198,169,192,123,72,152,41,63,160
150 DATA 104,0,115,164,123,145,117,200,208,229,230,118,165,110
160 DATA 157,120,208,221,162,0,189,0,72,157,0,197,103,0
170 DATA 73,157,0,190,232,208,241,169,101,162,0,160,160,32
180 DATA 0,197,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,80,169
190 DATA 173,141,254,21,141,1,22,141,22,44,169,96,141,132
200 DATA 25,76,0,139,169,45,133,2,76,0,192,0,2,0
210 DATA 31,0,74,0,139,-1

```

POKES FLYING SHARK COMMODORE

VIDAS INFINITAS:
POKE \$1BFE,\$AD
POKE \$1C01,\$AD
BOMBAS INFINITAS:
POKE \$3216,\$AD
SUPER DISPARO:
POKE \$1F84,60

RASTAN

TAITO COIN-OP

The name of the game

RASTAN Licensed from © Taito Corp, 1986

FIREFLY

The first in a stunning range of games from SPECIAL FX with a feast of superb graphics and game play features.

ocean

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 65 90

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17. 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAavedra, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

Las Vegas 2000 Recon Convention



<div data-bbox="542 1845 917 2042">1</div>	<div data-bbox="550 1474 598 1779">BUGGY BOY</div> <div data-bbox="606 1277 869 1670"> </div> <div data-bbox="877 1692 917 1779">(ELITE)</div>	<div data-bbox="550 840 710 1037">11</div>	<div data-bbox="550 425 598 775">MATCH DAY II</div> <div data-bbox="662 666 702 775">(OCEAN)</div>	<div data-bbox="662 120 694 240">★</div> <div data-bbox="710 120 742 240">★</div> <div data-bbox="758 120 790 240">★</div> <div data-bbox="805 120 837 240">★</div>
<div data-bbox="973 1845 1133 1954">2</div>	<div data-bbox="973 1517 1021 1779">PREDATOR</div> <div data-bbox="957 1277 1149 1496"> </div> <div data-bbox="1093 1627 1133 1779">(ACTIVISION)</div>	<div data-bbox="973 840 1133 1037">12</div>	<div data-bbox="973 305 1077 775">NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX</div> <div data-bbox="877 633 917 775">(MARTECH)</div>	<div data-bbox="877 120 909 240">★</div> <div data-bbox="925 120 957 240">★</div> <div data-bbox="973 120 1005 240">★</div> <div data-bbox="1021 120 1053 240">★</div>
<div data-bbox="1181 1845 1340 1954">3</div>	<div data-bbox="1181 1605 1292 1779">FLYING SHARK</div> <div data-bbox="1300 1648 1340 1779">(FIREBIRD)</div> <div data-bbox="957 1277 1348 1583"> </div>	<div data-bbox="1181 840 1340 1037">13</div>	<div data-bbox="1181 458 1284 775">BASIL THE MOUSE DETECTIVE</div> <div data-bbox="1093 644 1133 775">(GREMLIN)</div>	<div data-bbox="1093 120 1125 240">★</div> <div data-bbox="1141 120 1173 240">★</div> <div data-bbox="1189 120 1220 240">★</div> <div data-bbox="1236 120 1268 240">★</div>
<div data-bbox="1396 1845 1556 1954">4</div>	<div data-bbox="1396 1452 1444 1779">BRAVESTARR</div> <div data-bbox="1516 1725 1556 1779">(GO)</div> <div data-bbox="1436 1277 1588 1714"> </div>	<div data-bbox="1396 840 1556 1037">14</div>	<div data-bbox="1396 546 1500 775">CALIFORNIA GAMES</div> <div data-bbox="1300 687 1340 775">(EPYX)</div>	<div data-bbox="1300 120 1332 240">★</div> <div data-bbox="1348 120 1380 240">★</div> <div data-bbox="1396 120 1428 240">★</div> <div data-bbox="1444 120 1476 240">★</div>
	<div data-bbox="1436 1277 1588 1714"> </div>	<div data-bbox="1396 840 1556 1037">15</div>	<div data-bbox="1396 546 1500 775">COMBAT SCHOOL</div> <div data-bbox="1516 666 1556 775">(OCEAN)</div>	<div data-bbox="1516 120 1548 240">★</div> <div data-bbox="1564 120 1596 240">★</div> <div data-bbox="1596 120 1596 240">★</div> <div data-bbox="1596 120 1596 240">★</div>

JORNADA, AHORA...

¡ON TU CHICA!

STRAD - SPECTRUM - MSX-MSX2 - disco

¡DEBERÍA COMPROBAR
EL COMPRESOR AXIAL...
SUENA MAL!

¡!

CUIDADO

¡HEY...

¡¡NOKIS
A LAS TRES!!

SCAR

PERFECTO EL SISTEMA DE RETROPROPULSORES...

¡TROMPOS
AHÍ
ENFRETE!

¡AH, CON QUE ESAS
TENEMOS, TOMA...

HA HA HA HA HA

¡UF!


¡A PUNTO ESTUVE

¡MUY UNICO ESTOVE
DE CAER AL
VACÍO!

HUNDRA

4 DSOFT-E

DINAMIC



**LOS RUIDOS DE LA NOCHE SON LA
MÚSICA QUE ENVUELVE ESTA AVENTURA**

¡QUE?

CRASH

CRACK

KSHIDOW

POK

**¡TOMA LEÑA,
MALDITO DRAGÓN!**

**MALDITA
PIRAÑA
¡ME HA ROTO
EL VESTIDO!**

**¡MURCIELAGOS!
¡QUE ASCO!**

SPLASH
FLOP FLOP FLOP FLOP

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. TELEX: 4412

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)

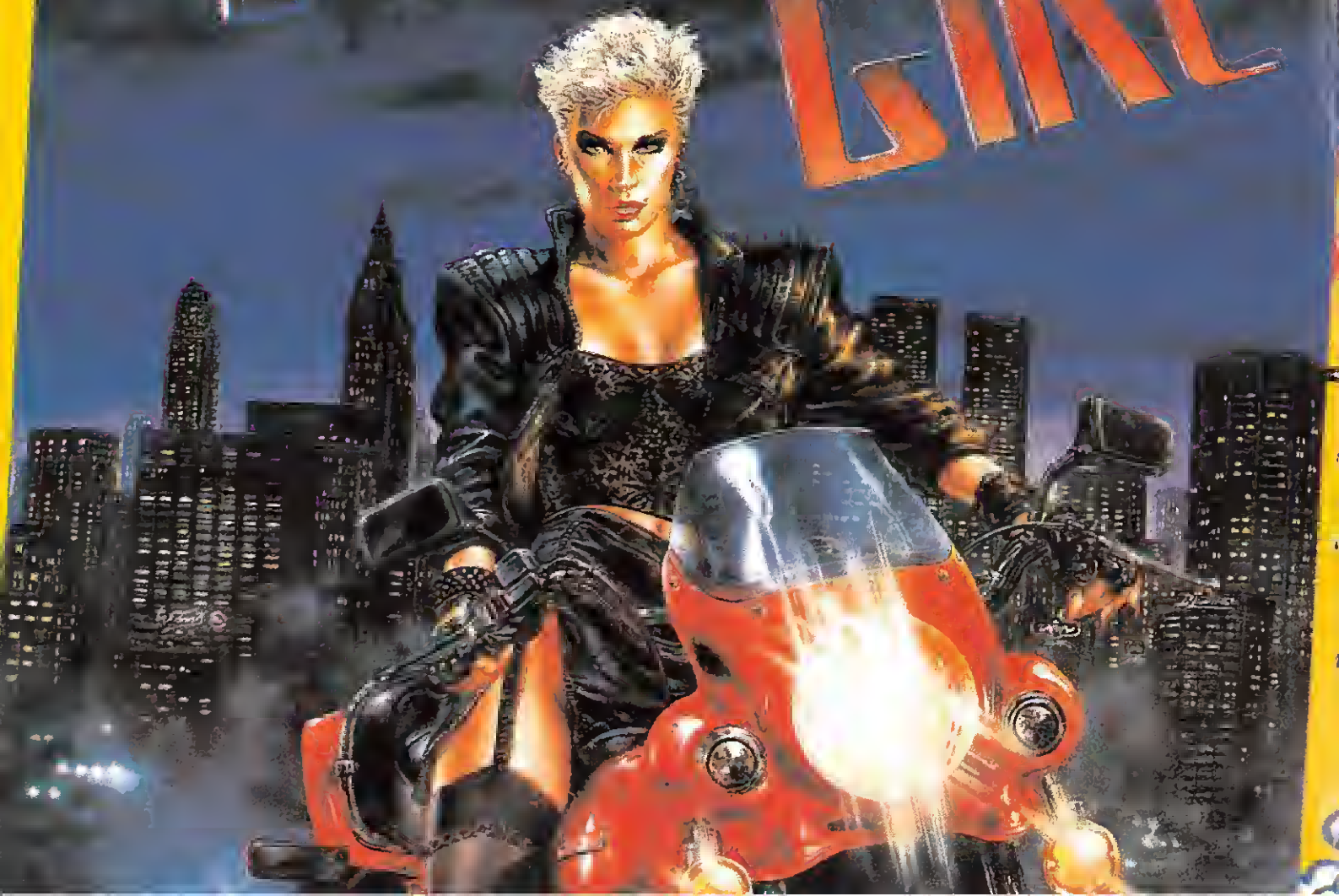
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 18 04

HA SIDO UNA DURA

...i DISFRUITA C

TURKUL
BIKIL

AM





PLATOON
(OCEAN)



**LA ABADÍA
DEL CRIMEN
(MISTER CHIP)**

AFTERGLOWS
(MADE IN SPAIN)



GRAYZOR
(OCEAN)



**TOUR
DE FORCE
(GREMLIN)**

01

**ALTERNATIVE
WORLD GAMES
(GREMLIN)**

DEFLEKTOR
(GREMLIN)

FIFTH QUADRANT
(BUBBLE BUS)

The logo of the American Society of Human Genetics (ASHG) is located in the top right corner. It consists of a stylized infinity symbol (∞) above a horizontal bar with a vertical line extending downwards from its center.

OUT RUN
(U.S. GOLD)

၈၇

**FERNANDO
MARTÍN**
(DINAMIC)

20

THUNDERCATS

(ELITE)

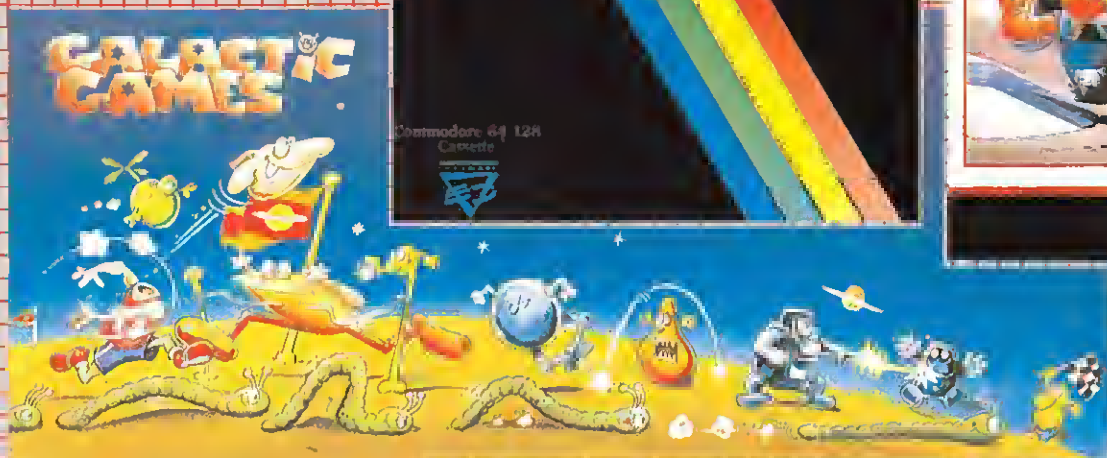
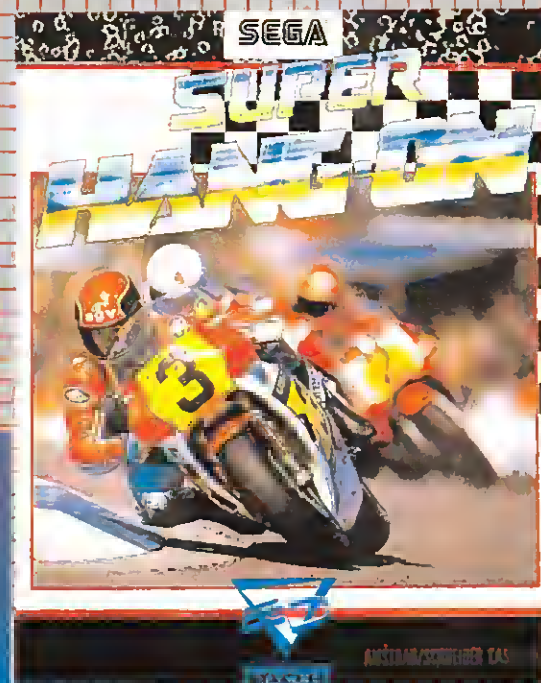
THUNDER

**SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX**

MICRO *Mania*



Los Super Exitos



Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass. /disco)

CARGADOR UNIVERSAL de CÓDIGO MÁQUINA

Una vez tecleado el programa cargador los salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENÚ". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a\$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en **Código Máquina** (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo».

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum+3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente:

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

Todos los programas en **Código Máquina** se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos **Código Fuente**. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el **Código Objeto**. Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama **DUMPING**, que es un volcado en la memoria de los datos.

Este simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente**, tecleada, lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum, publicados en la sección «Patas Arriba» constan de dos listados que se complementan.

Para utilizarlos es precisa seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disca, usando GO TO 9900.
2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y lo salvamos con SAVE "NOMBRE" LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier data que nos ayude a encontrarlo.
3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).
4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primero y pulsamos ENTER.
5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran o continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.
6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es lo suma de todos los datos. Doremos el número que se encuentre al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.
7. Cuando hayamos tecleado todos los líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.
8. Procedemos entonces a realizar el DUMP, que na

es otro cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos, pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 o continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que los hubiera. Cuando lo hayamos hecho cargaremos o continuación la cinta original del juego.

```

2 REM
3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
4 REM
5 CLEAR 65518: LET manu=6000
10 FOR n=65519 TO 65535
12 READ c: POKE n,c: NEXT n
15 DATA 42,52,126,254,193,4
0,5,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
70 LET a$="": POKE 23658,8
100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
200 LET i=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LÍNEA", LINE i: IF
i$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN i$
1003 IF i$(n)<"0" OR i$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET linar=VAL i$
1005 IF linar<0 THEN POKE 23659
9,PEEK 23659-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
DATOS " : LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET ex=24-PEEK 23659: PRINT
AT ex,0:d$:AT ex,2:CHR$ 138:"L
ÍNEA " : i$
1010 IF LEN d$>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$<CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 AND w$<CHR$ 45 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT ex,n-1: FLASH 1: O
VER 1: " " GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET h=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+h: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET i=1+1: GO TO 1000
5000 BEEP : 2: GO TO 254: 2: POKE
23659,PEEK 23659+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT @: INK 7: PAPER 1: "
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST: "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="O" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT @: PAPER 3: INK 7: "
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R): "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<"F" AND
INKEY$<"O" AND INKEY$<"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE i$
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT: INPUT "NOMBRE I
Save": LINE n$: IF n$="" OR LEN
n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+"FTE" DATA a$!
7025 PRINT @: PAPER 5: "CÓDIGO F
UENTE: " : n$: " SALVADO: " : PAUSE 20
0
7300 LET a$=a$+i$ TO i$: CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION " : d$, PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES " : nb
7260 CAT: INPUT "NOMBRE (Save)":
LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+"OBJ" CODE d$,nb
7275 PRINT @: PAPER 5: "CÓDIGO O
BJETO: " : n$: " SALVADO: " : Inicio:
" : d$: "Longitud: " : nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR n=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(n) TO m+(n-1): " : CHR$
5 138:"LÍNEA " : INT (m/20)+1
7520 NEXT n: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT: INPUT "NOMBRE I
Load": LINE n$
8020 LOAD n$+"FTE" DATA a$!
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET i=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=i$13
8035 CLS : PRINT AT 10,5:"Última
línea: " : i$-1: AT 11,5:"Comenzar
por: " : i$
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION " : d$: CLS
9006 IF d$<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR d$>LEN a$/2+256*300 THEN
PRINT FLASH 1: AT 5,6:"ESPACIO D
E TRABAJO: " FOR n=1 TO 200: NEXT
n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7:1: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA: " : PRINT AT 7,5:
DIRECCION inicial: " : d$
9008 PRINT AT 11,4:"RESTAN: " : AT
11,7:"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE d$,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET d$=d$+1
9018 PRINT AT 11,12:INT (LEN a$/
2-n/2): " "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8:
FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO: " : F
OR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT @: FLASH 1: "N
O EXISTE NINGUN CÓDIGO FUENTE " :
PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN

```




En Gyzor desempeñas el papel de un comando especial (o dos si escoges la opción de dos jugadores) que debe infiltrarse en el sistema de defensa que una poderosa especie alien ha construido en la Tierra para desde allí planear una invasión organizada del planeta. Dispones de cuatro vidas y la ayuda de tu fusil, aunque podrás a lo largo del juego conseguir armamento más eficaz y sofisticado. Lance (así se llama el primer jugador, mientras que el segundo responde al nombre de Bill) puede disparar en todas direcciones, incluso agachado y hacia arriba, y realizar grandes saltos cuya dirección podrá variar a voluntad mientras se encuentre en el aire.

Primera fase

Fase 1A. Nos encontramos en un terreno montañoso que sigue el curso del río y nuestro objetivo es atravesar las 14 pantallas que lo componen caminando hacia la derecha. Observad que en ésta y en todas las fases de este tipo al atravesar una pantalla resulta imposible volver a la an-



De los mismos autores del Renegade llega hasta nosotros este nuevo programa, en el que la variedad de situaciones y la calidad de escenarios y movimientos se unen para crear un juego terriblemente adictivo.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

terior, y que los decorados se desplazan lateralmente de forma que cada nueva pantalla sigue conteniendo parte del escenario de la anterior.

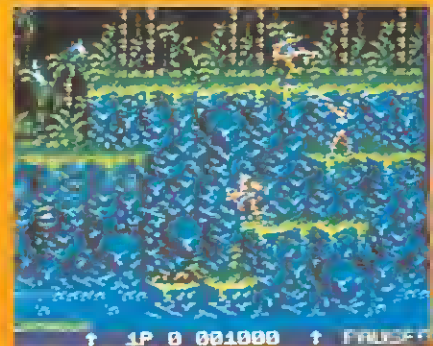
Igualmente encontraremos diferentes elementos que aparecerán en fases posteriores, por lo que conviene conocerlos bien desde un principio. Encontrarás entre las rocas unos pequeños ojos que disparan continuamente y podrán ser destruidos con varios disparos, y también necesitan varios impactos las tanquetas y cañones. Las computas necesitan un único disparo certero aunque es preciso que estén abiertas en ese momento, y al ser destruidas surgirá de ellas una pequeña nave que se posará en los alrededores y proporcionará un arma especial a nuestro personaje (láser, multidisparo lateral o multidisparo central). También proporcionan armas especiales las pequeñas naves que aparecerán en algunas pantallas si consigues destruirlas.

La única precaución que debes to-

mar es en el puente, pues existen dos cargas explosivas ocultas en él a ambos lados, que deberás esquivar saltando. Es posible colocarse a diferentes niveles dentro de la estructura montañosa saltando hacia abajo o hacia arriba, con la única restricción de los momentos en los que camines sobre el río, pues en ellos solamente podrás desplazarte lateralmente. Una vez en la puerta de seguridad destruye el soldado y el ojo, y evitando los cañones que lanzan pesados proyectiles parabólicos, dispara al disco brillante que se encuentra sobre el muro. Tras muchos impactos el disco quedará destruido y podrás atravesar la pantalla.

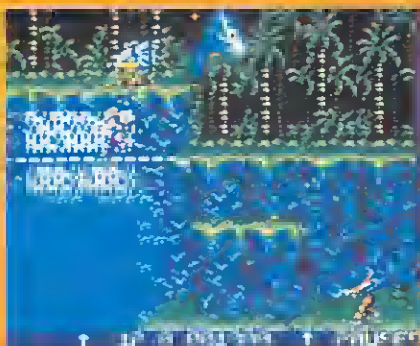
Fase 1B. Esta fase, muy similar a la 2B, transcurre en los pasillos del centro militar alien. En cada brazo del corredor hay una barrera de seguridad que deberás franquear para continuar avanzando, teniendo en cuenta que existe un límite de dos minutos de tiempo para atravesar el pasillo, y que de no conseguirlo en dicho plazo se te ofrecerá un minuto más con la pérdida de una vida.

Como comprobarás un campo de





fuerza giratorio te impide avanzar en cada brazo del pasillo, y para desactivarlo es necesario destruir el disco de control que se encuentra al fondo de cada corredor. No confundáis dicho disco con otros que son únicamente cañones camuflados, pues podrás reconocerlo fácilmente observando que brilla al recibir un impacto. Evita los disparos de los soldados que atraviesan el fondo del corredor, los disparos de los cañones de las paredes (cañones que, dicho sea de paso, pueden ser destruidos) y las plataformas que avanzan a ras de suelo y pueden ser eliminadas disparando agachado. Por si tienes alguna duda respecto a la localización del disco de control, en el primer tramo el disco se encuentra en el centro normal, en el segundo tramo a la derecha normal, en el tercero en el centro abajo y en el cuarto tramo en el centro normal. Una vez destruido el disco de control, el campo de fuerza desaparecerá automáticamente y nuestro personaje avanzará hasta el siguiente brazo de pasillo. Una vez atravesado el cuarto y último tramo podrás continuar la aventura.



Fase 1C. En la única pantalla de esta fase debes destruir los dos grandes cañones consiguiendo varios impactos cuando se abran las portezuelas que los ocultan a la vez que esquivas sus disparos. Los cuatro focos pueden ser destruidos también aunque no es imprescindible. Una vez destruido el primer cañón aparecerá en la parte superior de la pantalla un gran ojo móvil que dispara peligrosos proyectiles y que debes igualmente destruir. Para finalizar esta fase es suficiente con eliminar los dos cañones y el ojo, momento en el cual podrás cargar la siguiente fase del cassette.

Segunda fase

Fase 2A. De similares características a la fase 1A, en este caso las 14 pantallas que la componen están dispuestas de abajo a arriba y para avanzar deberás realizar continuos saltos aprovechando los suelos y las plataformas móviles. Además de los peligros ya conocidos en esta fase debes esquivar las bombas que caen de un boquete en la estructura y evitar caer al borde inferior de la pantalla, pues ante la imposibilidad de retroceder perderías una vida en la caída.

En la pantalla más alta de la fase encontrarás un gran edificio, mientras soldados enemigos atraviesan la pantalla lateralmente. Dos ojos y un cañón protegen el edificio, y para destruirlo será necesario acabar con el cañón y el objeto situado en la cúpula del edificio, no siendo imprescindible destruir los dos ojos a no ser que te molesten demasiado en tu tarea.

Fase 2B. Un pasillo prácticamente idéntico al de la fase 1B, con la diferencia de que en este caso los tramos son cinco y los discos de control para los cinco tramos se encuentran respectivamente en la parte derecha arriba, centro normal, centro abajo, centro arriba y en el centro normal.

Fase 2C. Destruye el cañón como hiciste con los otros, sin preocuparte de los cuatro focos circulares. Una vez destruido el cañón aparecerán en la parte superior de la pantalla cuatro monstruos que disparan continuamente y realizan movimientos cíclicos en grupos de dos. Los monstruos son únicamente vulnerables cuando se reagrupan, siendo éste el momento en el que deberás disparar contra ellos consiguiendo, como siempre, varios impactos. Al eliminar los cuatro personajes podrás cargar el último y definitivo bloque del cassette.

Tercera fase

La tercera fase es un único y largo recorrido en busca del centro neu-



rálgico de los invasores, y sus 31 pantallas deberán ser recorridas de izquierda a derecha. Las novedades se presentan en forma de descargas eléctricas y brazos mecánicos que surgen del techo. En la pantalla 27 una gigantesca cabeza sirve de salida a peligrosos enemigos. Para continuar tu camino tendrás que destruir la gran cabeza, para lo cual lo más recomendable es poner la rodilla en tierra y disparar continuamente hacia arriba.

Ya estamos muy cerca de la meta. En las pocas pantallas que quedan observarás cabezas situadas en suelo y techo que vomitan peligrosos proyectiles. Por fin, en la última pantalla, un gran corazón bloquea la salida hacia el exterior al tiempo que voraces escorpiones surgen de los cuatro bloques que lo rodean. Es posible destruir dichos soportes, con lo que además conseguirás detener la

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Gryzor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04F:READ a$:b
=VAL("&"+a$):POKE n,b:c=c+b:NEXT:IF c<>6
064 THEN PRINT"Error en los DATA!":END
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &A026,167 ELSE INPUT"N
umero de vidas? ",a$:IF a$<>" THEN POKE
&A02B,VAL(a$):POKE &A02C,VAL(a$)
50 INPUT"Immune a disparos,plataformas,c
aidas, descargas y escorpiones? ",a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A031,201:POKE
&A036,24
60 INPUT"Cargar cualquier fase? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,24:POKE &A
043,62:POKE &A044,1
70 INPUT"Numero de subfases? (1-3) ",a$:
IF a$<>" THEN POKE &A049,VAL(a$)
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 90:
!TAPE
90 CLS:MEMORY &7FFF:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA F3,21,1C,B0,1,31,1,11,0,80,3E,A
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,7B,B
1,20,F2,21,25,A0,22,41,B0,C3,1C,B0,3E,3D
,32,26,15,21,3,3,22,F3,8,3E,C0,32,3,1B,3
E,20,32,17,11,32,21,1B,3E,20,32,81,1D,21
,D6,16,22,AB,4,3E,3,32,12,C,C3,19,4
```

SPECTRUM

```
1 REM *****
2 REM ***
3 REM *** J.E.8AR8ERO ***
4 REM ***
5 REM *****
6 REM
7 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999
20 LOAD ""CODE
30 LOAD ""SCREEN$
40 POKE 65048,56: POKE 65049,0
50 RANDOMIZE USR 65024
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (1-255)? ";U: POKE 33015,U
70 RANDOMIZE USR 32768
80 SAVE "CARGRYZ" LINE 10
```

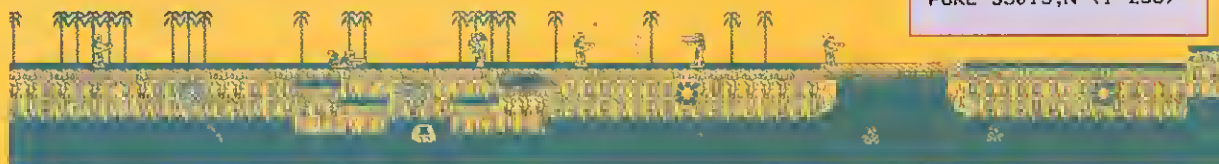
POKES AMSTRAD GRYZOR

VIDAS INFINITAS:
POKE &1526,167
NUMERO DE VIDAS:
POKE &BF3,N
POKE &BF4,N
IMUNE A DISPAROS Y PLATAFORMAS:
POKE &1B03,201
POKE &1117,24
POKE &1B21,24
CARGAR CUALQUIER FASE: NUMERO DE
SUBFASES (1-3):
POKE &c12,n

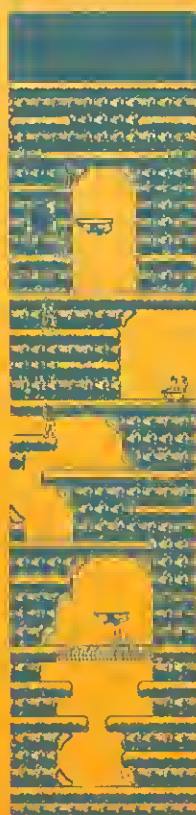
POKES GRYZOR SPECTRUM

NUMERO DE VIDAS:
POKE 33015,N (1-255)

FASE 1.ª A SPECTRUM



FASE 2.ª A SPECTRUM

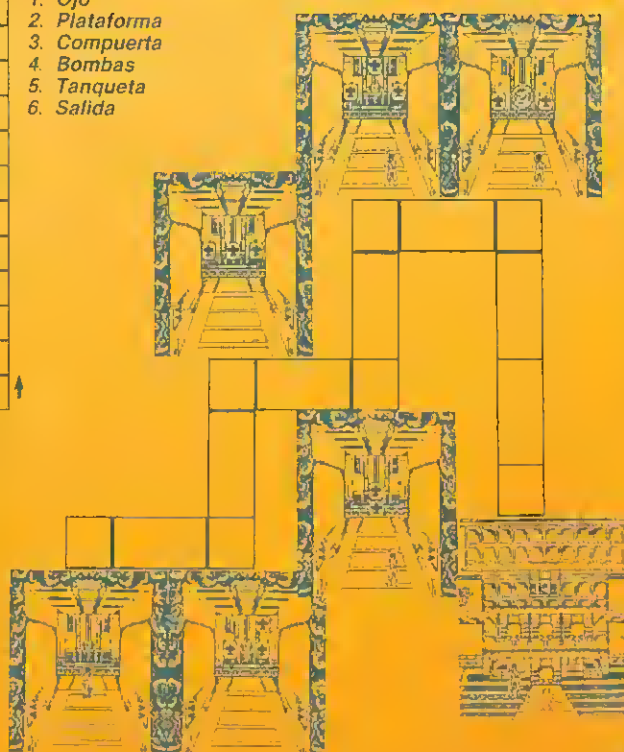


FASE 2.ª A AMSTRAD

6
2,5,3
1,5,3
1,5
1,2,5
1
4,5,1
4,5
3
1,2

1. Ojo
2. Plataforma
3. Compuerta
4. Bombas
5. Tanqueta
6. Salida

FASE 2.ª B SPECTRUM Y AMSTRAD



FASE 3.ª SPECTRUM



NOTAS



aparición de escorpiones, pero el objetivo fundamental es acabar con el corazón que te impide escapar del complejo alien. Tras muchos disparos el corazón explotará en mil pedazos dejando libre el camino al exterior. El juego ha terminado. El mensaje final tiene guasa, por lo que preferimos que lo descubráis vosotros mismos.

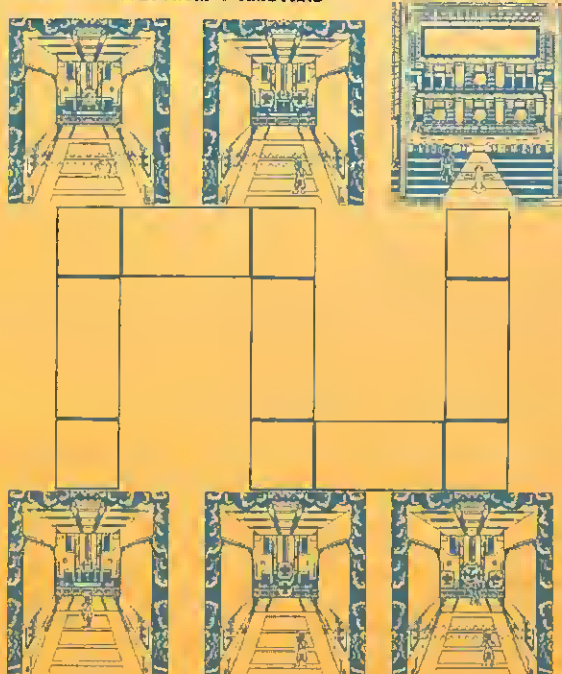
FASE 3.ª AMSTRAD

→	1.2	7	2	2.3	2.3	2.3	2.4.4	2.3.4	2.3	→	
→			4	4.5	3.5	3.5	5	5	5	3.5	→
→	3.5	3.5	5	1	3		5	2	7	7	→

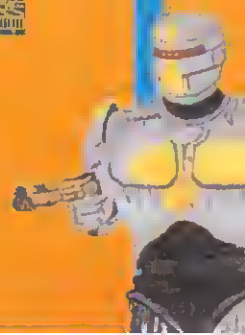
1. Nave

2. Descargas eléctricas
3. Tanqueta
4. Compuerta
5. Brazos mecánicos
6. Monstruo
7. Cabezas
8. Escorpiones
9. Corazón

FASE 1.ª B SPECTRUM Y AMSTRAD



FASE 1.ª C SPECTRUM





COCONUT

¡NUEVA TIENDA!

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL

TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUEL

AMSTRAD		AMSTRAD		AMSTRAD		PC 1512 Y COMPATIBLES		COMMODORE 64-128	
MULTIFACE TWO	16.500	GRAND PRIX 500 CC	2.200-D	6 PAK 1	2.750-D	SUB BATTLE	5.500	BATTLE FOR MIDWAY	1.200
DISCOLOGY 3	8.000-D	GHOSTS'N GOBLINS	2.880-D	6 PAK 2	1.750	STARGLIDER	5.200	BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
ADVANCED ART STUDIO	8.400-D	I K +	880	6 PAK 2	2.750-D	SOLO FLIGHT	4.400	BATTLE OF BRITAIN	1.200
ART STUDIO	5.500-D	I K +	2.200-D	PCW 8256 - 8512		STRIP POKER	3.900	BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.200	INDIANA JONES/720	2.250-D	ACE	4.200	SILENT SERVICE	5.000	BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D	IZNOGOUDD	1.200	BATMAN	3.000	STORM	2.300	CAPTAN AMERICA	875
BATTLE OF BRITAIN	1.200	IZNOGOUDD	2.750-D	BOUNDER	3.800	TWO ON TWO	5.000	COLOSSUS CHESS 4	875
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D	JACKAL	875	BRUND BOXING	4.200	TOP GUN	3.900	COMBAT SCHOOL	875
BOB WINNER	2.500-D	JACKAL	2.200-D	COLDSSUS CHESS 4	3.800	WORLD CLASS LEADER		CALIFORNIA GAMES	875
BUGGY BOY	875	MATCH DAY 2	875	CYRUS II CHESS	4.200	BOARO	3.900	DEFLEKTOR	875
BARBARIAN	1.200	MATCHDAY2/PHANTOM CLUB	2.250-D	CLASSIC COLLECTION VOL.1	3.800	WORLD GAMES	4.500	ENDURO RACER	880
CALIFORNIA GAMES	875	MASTER DEL UNIVERSO	875	CLASSIC COLLECTION VOL.2	3.800	5 A SIDE (FUTBOL)	2.300	FALKLANDS 82	1.200
CHAMONIX CHALLENGE	875	MASK 2	875	DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200	JOYSTICK'S		FREDDY HARDEST875	
CHAMONIX CHALLENGE	1.950-D	NIGEL MANSELL G. PRIX	875	FAIRLIGHT 2	3.500	CHEETAH 125+	2.200	FLYING SHARK	1.500
CORRECAMINOS/SOLOM-ONS KEY	2.250-D	OUT RUN	1.200	HEAD OVER HEELS	3.200	CHEETAH MACH1	3.400	GAME OVER	875
CYRUS II CHESS	1.900	OUT RUN	2.250-D	JAMES BOND D07	3.500	KONIX (SPEED KING)	2.800	GUADALCANAL	880
CYRUS II CHESS	2.800-D	PLATOON	875	MATCH DAY2	3.500	QUICK SHOT 1	1.100	GAUNTLET II	875
COLDSSUS CHESS 4	1.800	PACK MONSTRUO	1.200	DRPHEE (CONVERSACIONAL)	4.200	PHASOR ONE	3.200	I K +	880
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D	PACK MONSTRUO	2.250-D	PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800	PRO 9000	3.400	TWO JIMA	1.200
CAPTAN AMERICA	875	PHANTOM CLUB	875	SNDOKER BILLAR	4.200	MAGNUM (MICROSWITCH)	3.200	INDIANA JONES	875
COMMANDO	2.250-D	PROHIBITION	1.200	STRIKE FORCE HARRIER	4.200	MATERIAL OFERTAS		KNIGHTMARE	880
COMMANDO	875	PROHIBITION	2.750-D	STAR GLIDER	5.200	DISCOS 3" AMSDFT 10 U	4.000	MATCH DAY 2	875
DEFLEKTOR	875	PHANTIS	875	TAU CETI	4.200	DISCOS 3.5" SC 10 U	2.400	NEBULUS	875
DESPERADO	875	RENEGADE	875	TOMAHAWK	4.200	DISCOS 3.5" OC 10 U	3.600	OUT RUN	1.200
DESPERADO/SURVIVOR	2.250-D	RENEGADE/WIZBALL	2.250-D	JOYTICK + INTERFACE (SIN JUEGO)	5.500	DISCOS 5.25 DC/OD 10 U	800	OKINAWA	2.000-D
DON DUIOTE/MEGACORP	2.250-D	RAMPAGE	880	PC1512 Y COMPATIBLES		CONECTOR 2 JOYSTICK		OKINAWA	1.200
DEATH OR GLORY	875	RAMPAGE	2.200-D	ACE	4.400	CPC	1.500	POWER STRUGGLE	1.200
DYNAMIC DISC PACK	2.750-D	RAMPARTS	875	ACE 2	4.400	JOYSTICK+TARJETA PC 1512	9.800	PEGASUS BRIDGE	2.600
DAKAR 4x4	2.750-D	STARTING BLOCKS	2.750-D	ARKANOID	3.900	CABLE CASSETTE 6128	1.200	PSYCHO SOLDIER	875
DAKAR MOTO	2.750-D	SUPER HANG ON	2.200-D	ALEX H. BILLAR	2.300	TAPA TECLADO CPC 464	2.300	PROHIBITION	1.200
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D	SUPER SPRINT	880	AJEDREZ	3.900	TAPA TECLADO CPC 6128	2.500	RAMPAGE	880
EXOLON	875	SAMURAI TRIL./THING B.B.	2.250-D	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	TAPA TECLADO PC 1512	3.000	RAMPARTS	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D	SENTINEL	875	CRUSADE IN EUROPE	5.200	ARCHIVADOR 3" 50 U	3.400	RYGAR	875
EL CID	875	STIFFLIP/BARBARIAN	2.250-D	DECISION IN THE DESERT	5.200	ARCHIVADOR 5" 1/4 50 U	3.800	RENEGADE	875
ENDURO RACER	880	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DESTROYER	5.000	ARCHIVADOR «SPACE» 3.5"	3.900	STAR WARS	1.200
ENDURO RACER	2.200-D	TRIVIAL PURSUIT	4.300-D	EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900	ARCHIVADOR «SPACE» 5"		SUPER SPRINT	880
FREDDY HARDEST	875	TENNIS 3D	995	F 15 STIKE EAGLE	4.500	CONVERTIDOR DE MONITOR EN TV (MHT.	21.900	TOBRUK (WAR GAME)	2.200
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D	TENNIS 3D	2.200-D	GATO	3.500	• IVA INCLUIDO		TRANTOR	875
FREDDY		TRAPDOOR 2	875	GOODY	4.400	• TDMAMDS TUS PEDIDDS PDR TELEFOND. (91) 248 54 81		THUNDERCATS	875
F. MARTIN BASKET	875	TRAPDOOR 2	1.950-D	INFILTRATOR	3.900	COMMODORE 64-128		TWO ON TWO	880
F. MARTIN BASKET	2.250-D	THE VIKING	1.950-D	LIVINGSTONE SUSPONGD	4.400	ACE 2	875	THE LAST NINJA	1.200
GOODY	995	WONDER BOY	880	LAST MISSION	4.400	DUBBLE DOBBLE	1.500	TAI PAN	875
GOODY	1.995-D	WONDER BOY	2.200-D	MARBLE MADNESS	4.700			THEATRE IN EUROPE	1.200
GUADALCANAL	880	WORLD GAMES	875	MEAN 18 GOLF	4.500			THEATRE IN EUROPE	2.000-D
GUADALCANAL	2.200-D	YOGI BEAR	875	MACADAM BUMPER	3.900			WORLD GAMES	875
GAUNTLET II	875	YOGI BEAR	1.950-D	PROHIBITION	3.900			WINTER OLYMPIAD	875
GAUNTLET II/720	2.250-D	ZOMBI	1.000-D	PROGOLF	2.300			720	875
GRYZOR	875	3D GRAND PRIX	2.000					* DISPONEMOS DE JUEGOS PARA AMIGA. CONSULTARNDOS.	
GRAND PRIX 500 CC	995	3D GRAND PRIX	2.800-D						
		6 PAK 1	1.750						

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA, JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MAORID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

..... TEL.

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

.....

.....

..... GASTOS DE ENVÍO 200

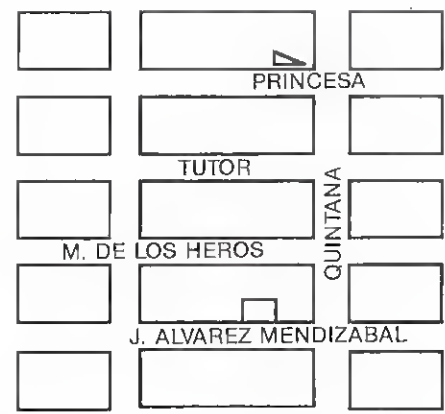
..... TOTAL:

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO



BAL, 54. MADRID 28008
ES Y VENTURA RODRIGUEZ



ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

SPECTRUM		SPECTRUM		SPECTRUM		SPECTRUM + 3		SPECTRUM + 3	
3D GAME MAKER	1.500	GAME SET I MATCH	2.600	TRANTOR	875	AFTEROIDS	875	520 STFM	7.500
AFTEROIDS	875	INDIANA JONES	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	ARMY MOVES	875	1040 STFM	129.000
ANNALS OF ROME	2.400	1 K +	880	TWO ON TWO	880	ARKANOID	875	MON. FOSI. BLANCO	32.000
ATHENA	875	TWO JIMA	1.200	THEATRE IN EUROPE	1.200	ALTA TENSION 007	875	MON. COLOR SC1224	65.000
ALIEN EVOLUTION	875	JACKAL	875	TERRA CRESTA	800	ACE OF ACES	1.200	520 ST+MON.F.B.	105.000
ASTERIX	875	JACK THE NIPPER II	875	T T RACER	1.200	ALPINE SKY	875	520 ST+MON. COLOR	136.000
ACE 2	875	KNIGHTMARE	880	UCHI MATA	875	BATTLE CHOPPER	875	1040 ST+MON.F.B.	157.000
ART STUDIO	3.000	LIVE AMMO	2.400	URIDIUM	875	BEACH HEAD	875	1040 ST+MON.COLOR	188.000
ARTIST II	3.000	LIVINGSTONE SUPONGO	995	WINTER OLYMPIAD 88	875	COBRA'S ARC	875	IMPRESORA SMM 804	39.900
BRABESTAR	875	MASK 2	875	WONDER BOY	880	DESPERADO	875	CABLE MONITOR/TV	3.900
BUBBLE DOBBLE	1.500	MASK	875	WORLD GAMES	875	DEATH WISH III	875	10 OISCOS 3.5" SC/DD	2.400
BATTLE FOR MIDWAY	1.200	MATCH DAY 2	875	XECUTOR	875	EL CID	875	10 OISCOS 3.5" DD/DD	3.600
BATTLE OF BRITAIN	1.200	MEGACORP	875	YOGI BEAR	875	EL MUNDO PERDIDO	875	SOFTWARE ATARI ST	
BISMARCK	1.900	MSTER DEL UNIVERSO	875	7 MAGNIFICOS	2.600	F. MARTIN BASKET	800		
BATTLEFIELD GERMANY	2.600	NEBULUS	875	6 PAK VOL. 1	1.750	FREDDY HARDEST	875	GESTION CONTABLE	21.900
BASIL EL RATON	875	NEMESIS	1.500	6 PAK VOL. 2	1.750	GOODY	995	FACTURACION	21.900
BRIOE OF FRANKSTEIN	875	OUT RUN	1.200	720	875	HOWARD THE DUCK	880	GESTION ALMACEN	16.000
BARBARIAN	1.200	PSYCHO SOLDIER	875	PERIFERICOS SPECTRUM		HARD BOULEO	875	CONTROL PROVEEDORES	21.900
CAPITAN AMERICA	875	PHANTOM CLUB	875	MULTIFACE TWO	10.700	INTERNATIONAL KARATE	995	GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
CALIFORNIA GAMES	875	PACK MOSTRUO	1.200	MULTIJOYSTICK	3.800	INDY 500	875	LOS 5 MODULOS	72.800
COMBAT SCHOOL	875	PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400	KEMPSTON (MHT)	2.200	LIVINGSTONE SUPONGO	995	PROCESADOR DE	
CORRECAMINOS	875	PHANTIS	875	KEMPSTON 9KDANNER	1.800	MISTERIO DEL NILO	875	TEXTOS	8.400
COMMANDO	875	PROHIBITION	1.200	CABLE JOYSTICK +2 +3	1.400	NUCLEAR BOWL	875	BASE DE DATOS	12.900
COLOSSUS CHES 4	875	PAPER BOY	1.200	PHOENIX III-E	6.500	NONAMED	875	LOGITIX	25.000
DEATH OR GLORY	875	QUARTET	880	SPECTRUM + 3		POLICE ACADEMY 2	875	ST BASIC	8.400
DESPERADO	875	RAMPAGE	880	MULTIFACE THREE	10.700	PHANTIS	875	ST LOGO	8.400
DEATH WISH III	875	RENEGADE	875	MULTIFACE		PRK/MONSTRUO	1.200	NEOCHROME	12.900
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900	RAMPARTS	875	THREE+CONECTOR	12.700	ROCKY	875	PECAN UCS PASCAL	17.500
DON QUIJOTE	875	RYGAR	875	ACE 2	2.600	SORCERY	750	JUEGOS ST	
DEFLEKTOR	875	SOLOMON'S KEY	875	CALIFORNIA GAMES	2.600	STAR DUST	875		
EL MUNDO PERDIDO	875	STAR DUST	875	CON QUIJOTE/MEGACORP	2.500	TEMPTATIONS	875	ADVANCED ART STUDIO	5.500
EL CID	875	SUPER SPRINT	880	DYNAMIC DISC PAK	2.500	T T RACER	875	ARKANOID	3.900
EXOLON	875	SALAMANDER	875	GAUNTLET II	2.600	WINTER GAMES	750	BARBARIAN	3.900
ENOURO RACER	880	STIFFLIP I CO	1200	GUNSHIP	2.600	747FLIGHT SIMULATOR	875	CHECKMATE	3.900
ERIK PHANTOM OF THE OPERA	875	SUPER HANG ON	880	GAME SET I MARCH	3.800	F-1 SPIRITS	5.800-K	COPPER X	2.300
FREDDY HARDEST	875	SAILING	880	GOODY	1.995	GAME MASTER	5.200-K	CORRECAMINOS	3.900
F. MARTIN BASKET	875	STAR GLIDER	3.000	LIVE AMMO (5 JUEGOS)	3.200	MAZE OF GALIUS	5.200-K	GAUNTLET	3.900
FIST II	875	STAR FOX	875	PROHIBITION	2.750	NEMESIS 2	5.800-K	GAUNTLET 2	3.900
FLYING SHARK	1.500	SENTINEL	875	PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500	METAL GEAR (MSX 2)	5.200-K	INDIANA JONES	3.900
FIRETRAP	875	SAMURAI TRILOGY	875	SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3.200	VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200-K	KARTING G. PRIX	2.300
GRYYZOR	875	SLAP FIGHT	875	TRIVIAL PURSUIT	4.300	GOONIES	4.500-K	KARATE MASTER	3.900
GAUNTLET II	875	SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600	TOMAHAWK	2.600	BGREEN BERET	4.500-K	RANARAMA	3.900
GUADALCANAL	880	SILENT SERVICE	1.200	TRANSFER + 3	2.500	KNIGHTMARE	4.500-K	SUB BATTLE SIMULATION	3.900
GOODY	995	SUPER COCCER	875	3 HITS-1	2.000	KONAMI FUTBOL	4.500-K	STAR WARS	4.400
GAME OVER	875	TANK	875	7 MAGNIFICOS	3.800	NEMESIS	4.500-K	TAI PAN	3.900
GHOSTS'N GOBLINS	875	TOBRUK (WAR GAME)	2.200	40 PRINCIPALLES (C/VOL.)	2.500	O-BERT	4.500-K	TRAILBLAZER	3.900
GALLIPOLI (WAR GAME)	2.200	THUNDER CATS	875	JOYSTICK KONIX +2 +3	3.400	TENNIS	4.500-K	WINTER OLYMPIAD 88	4.400
GUNBOAT	875	TRIO	875	JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800	YIE AR KUNG FU 2	4.500-K	XEVIOUS	3.900
GUNSHIP	2.600	TRAPDOOR 2	875					* DISPONEMOS DE JUEGOS PARA ATARI 800 XL/XE. CONSULTARNOS	

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1 ATARI 520 STF
 MONITOR FÓSFOR BLANCO 140.000 ptas.
 IMPRESORA SMM804

Nº 3 ATARI 1040 STF
 MONITOR FÓSFOR BLANCO 190.000 ptas.
 IMPRESORA SMM804

Nº 2 ATARI 520 STF
 MONITOR COLOR SC1224 170.000 ptas.
 IMPRESORA SMM804

Nº 4 ATARI 1040 STF
 MONITOR COLOR SC 1224 220.000 ptas.
 IMPRESORA SMM804

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA

BUGGY BOY[®]

Miguel Alcalá

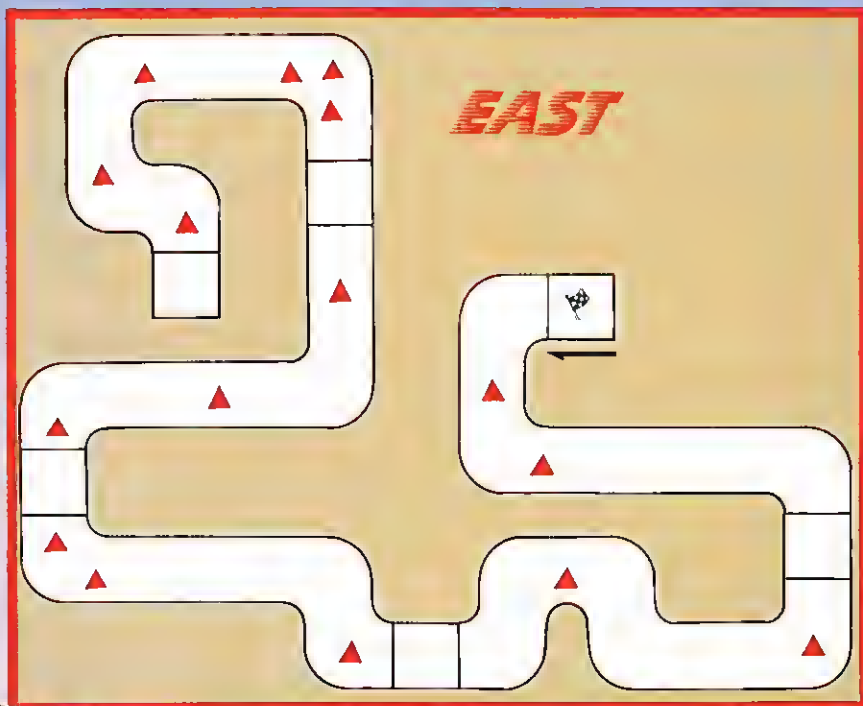
Estaba Buggy Boy apurando su copa en el Tip-Top's bar, cuando apareció completamente extenuado y sudoroso Bobby Spring, quien se le acercó para hacerle la mejor proposición de su vida: participar en la más peligrosa carrera a la que jamás se había enfrentado, «Los cuatro circuitos de Acton» como piloto del equipo americano.

Le pidió una respuesta clara y rápida. Era su única esperanza ya que había perdido a su mejor piloto y la carrera empezaba dentro de tres horas. Les quedaban por recorrer 100 millas hasta llegar al circuito. Buggy Boy sabía que era una carrera a muerte contra sí mismo, ya que su único adversario serio sería el cronómetro. Sólo pasaría de una etapa a otra haciendo una rápida carrera.

Características del coche

El coche, ante todo, destaca por su fácil manejo y debido al grosor de sus neumáticos puede chocar con los laterales de todo tipo de obstáculos

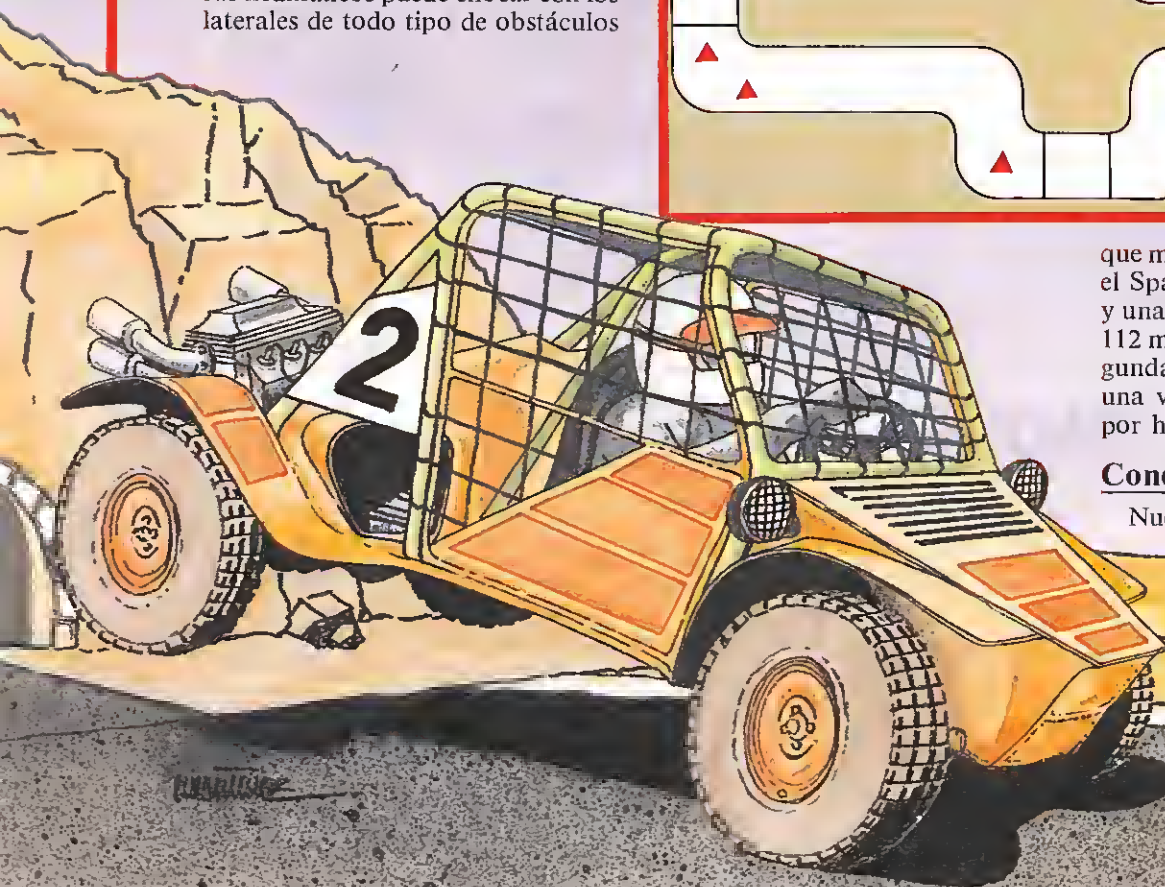
sin causar ningún desperfecto, pero si chocas de frente contra alguno de ellos volcarás, provocando así una grave pérdida de tiempo. Si caes en el agua, tendrás que esperar a tener el coche en pantalla y continuar el juego, al igual que te ocurrirá si chocas con los muros de alguno de los túneles. Recuerda que cada vez que tu coche se encuentre parado tienes




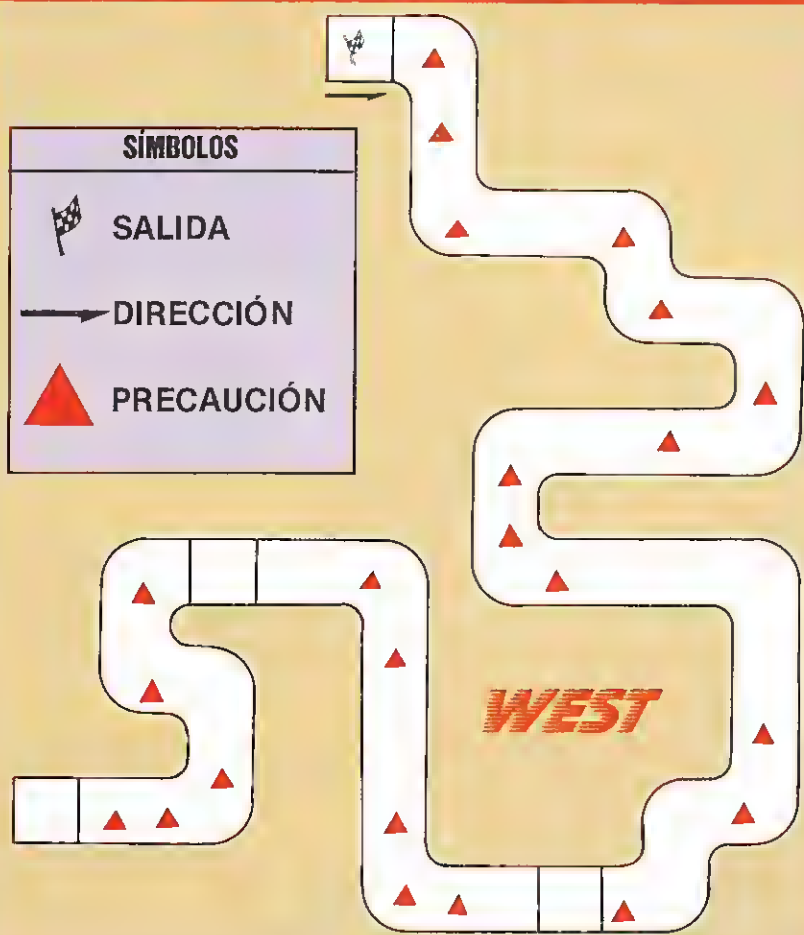
que meter la marcha corta «LO» con el Space o con el botón de disparo y una vez alcanzada la velocidad de 112 millas por hora cambiar a la segunda marcha «HI» obteniendo así una velocidad punta de 224 millas por hora.

Conducción

Nuestro objetivo en todo momen-

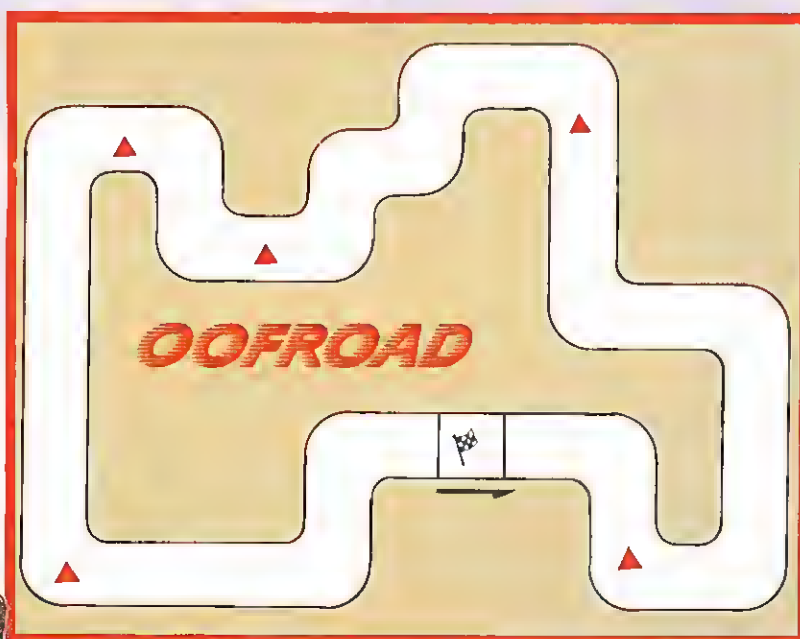


SÍMBOLOS	
	SALIDA
	DIRECCIÓN
	PRECAUCIÓN



WEST

to es llegar al final de cada control, aunque si quieres obtener una mayor puntuación, tendrás que derribar las banderas azules, los balones y pasar por debajo de las pancartas que llevan inscrito los puntos que te proporcionan. Es imposible indicar cuál es el mejor lugar para situarse en cada momento, ya que te encontrarás a lo largo de todo su recorrido matos, fragmentos de muro, pequeñas empalizadas y toda clase de objetos que te dificultarán la carrera. Es recomendable que alcances la velocidad máxima siempre, ya que hay unos peraltes que harán o bien que saltes (la altura dependerá de la velocidad que hayas alcanzado en ese momento) o que te pongas de lado pudiendo así sortear mejor los obs-



OOFROAD

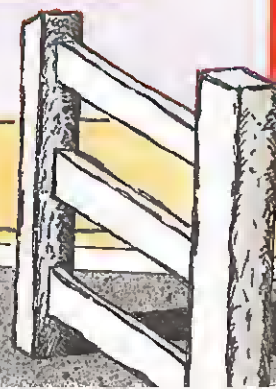
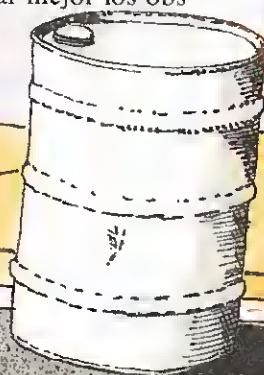
Mapas de la versión Amstrad



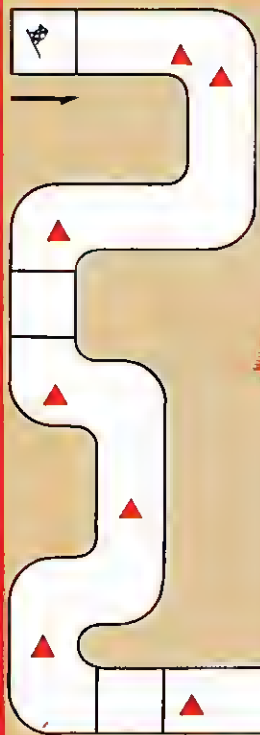
táculos. Cuando se ponga en dos ruedas no te asustes, ya que podrás controlarlo y hacerlo volver al suelo.

Circuitos

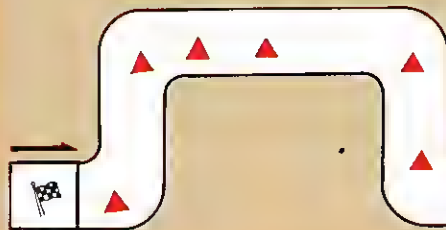
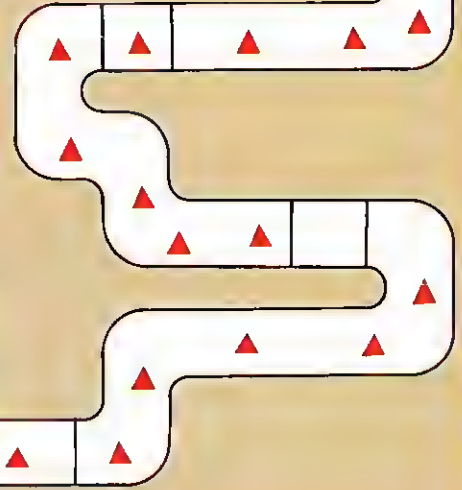
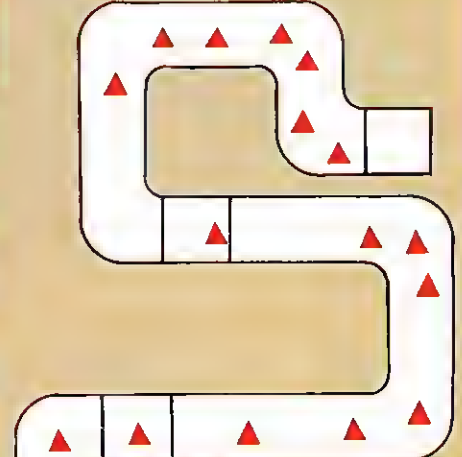
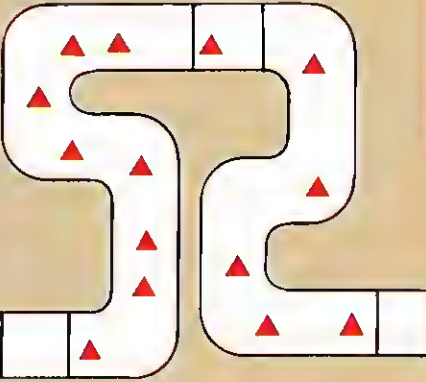
Existen cinco circuitos con cinco controles cada uno. Al pasar por ellos, te saldrá un mensaje en la pantalla: «EXTENDED PLAY» y al llegar al último podrás elegir uno nuevo. Los circuitos son: Off road, North, East, West y South. El primero es el de pruebas y el segundo, debido a las condiciones del terreno helado, el más peligroso. Suerte, sólo los buenos sobreviven.



BUGGY BOY



NORTH



SOUTH

AMSTRAD

```
10 'cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 MEMORY &9AFF:LOAD **:MODE 1:INPUT "Ti
empo infinito (S/N) :":a$:IF UPPER$(a$)=
"S" THEN POKE &9B75,0:POKE &9B76,&BF
50 FOR i=&8F00 TO &8F0A:READ a$:POKE i,V
AL("&"a$):NEXT:CALL &9B00
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,70,5e,c3,88,4c
```

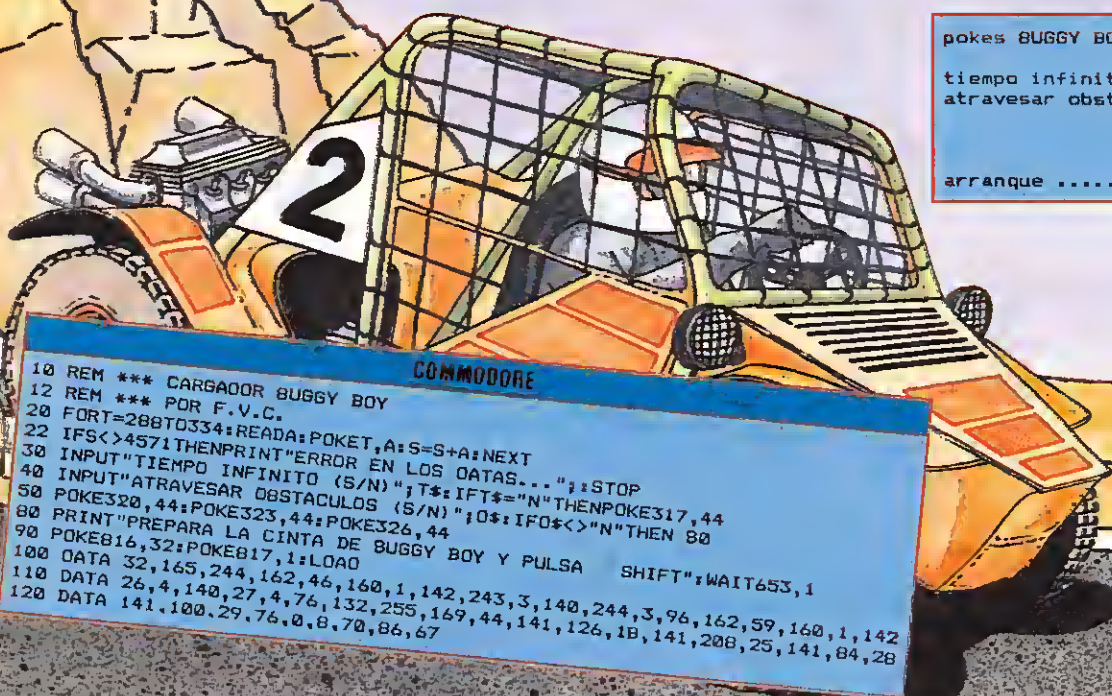
BUGGY BOY AMSTRAD
TIEMPO INFINITO:
POKE &5E7F,&C9
POKE &5E70,&C9

pokes BUGGY BOY Commodore:

tiempo infinito poke \$127e,\$2c
atravesar obstaculos.. poke \$19d0,\$2c
poke \$1c54,\$2c
poke \$1d64,\$2c
arranque sys \$0800

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=2880:334:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<4571THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":T$:IFT$="N"THENPOKE317,44
40 INPUT"ATRAVESAR OBSTACULOS (S/N)":O$:IFO$<"N"THEN 80
50 POKE320,44:POKE323,44:POKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,59,160,1,142
110 DATA 26,4,140,27,4,76,132,255,169,44,141,126,1B,141,200,25,141,84,28
120 DATA 141,100,29,76,0,8,70,86,67
```

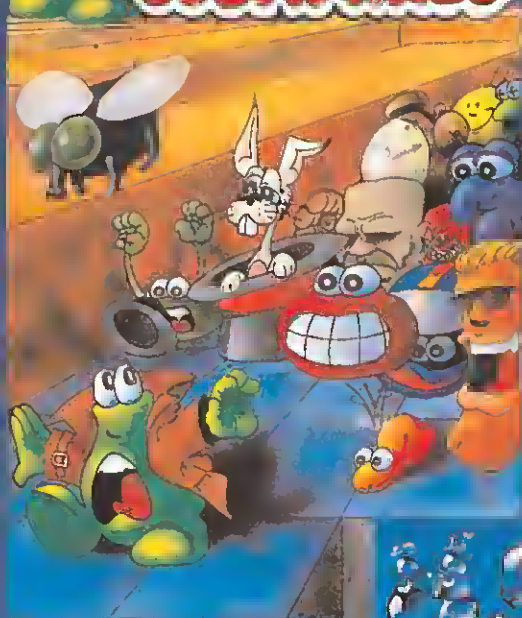




LA ELECCIÓN ES TUYA

AFTEROIDS

AFTEROIDS: El gran juego de acción que pandrá a prueba tus reflejas.



HUMPHREY: La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.

ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusiva sistema de tres cargas.



ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 739 30 23
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04



BRAVESTARR

Pedro José Larrañaga

Cuando Nuevo Texas pidió un ejército, la Tierra envió un solo hombre, pues era suficiente con él. Su nombre: Bravestarr. Su misión: impedir los planes del malvado espíritu Stampede y liberar el planeta de su tiranía. La supervivencia de la Tierra está, una vez más, en peligro.

Nuevo Texas es un gran planeta árido, al que se le puso tal nombre en recuerdo de los grandes páramos rocosos americanos. Pese a su extrema pobreza y sus altas temperaturas, Nuevo Texas resulta de vital importancia para la Tierra, pues contiene ricos yacimientos de kerium, el combustible sobre el que se basa la industria y la economía terrestre. Son nuevos tiempos en los que el descubrimiento de nuevas fuentes de energía ha dejado atrás el petróleo, convirtiendo a planetas como Nuevo Texas en gigantescas reservas energéticas.

Como ocurrió con los viejos buscadores de oro del Oeste, el descubrimiento de yacimientos de kerium atrajo al desolado planeta una nube de ávidos aventureros en búsqueda de fortuna. Uno de ellos, de nombre Tex Hex, ha reunido a un numeroso grupo de fo-

rajidos, con los que aterroriza a la población del planeta. Tex Hex está bajo la influencia de Stampede, el espíritu del desierto que ya habitaba en Nuevo Texas miles de años antes de la colonización humana. Stampede utiliza a Tex Hex como instrumento para conseguir sus fines, que son expulsar a todos los terrestres del planeta y hacer revivir los restos de los grandes reptiles que habitaban Nuevo Texas en sus comienzos para hacer volver al planeta a sus condiciones primitivas.

Pese a su enorme poder, Stampede no es capaz por sí mismo de realizar su objetivo. Para ello necesita la magia de Shamen, el anciano brujo indio de infinita sabiduría. Tex Hex, según instrucciones de Stampede, ha capturado a Shamen, y lo mantiene prisionero en un lugar desconocido. El viejo hechicero se niega a revelar sus conocimientos al espíritu del desierto, pues de hacerlo sería el fin de su pueblo, pero los sicarios de Stampede le someten a tortura y su cansado corazón no podrá resistir mucho más tiempo. Nece-

sitamos un valiente que destruya los ambiciosos planes de Stampede. ¿Quieres serlo tú?

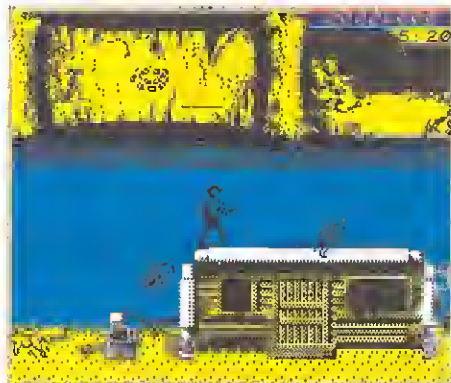
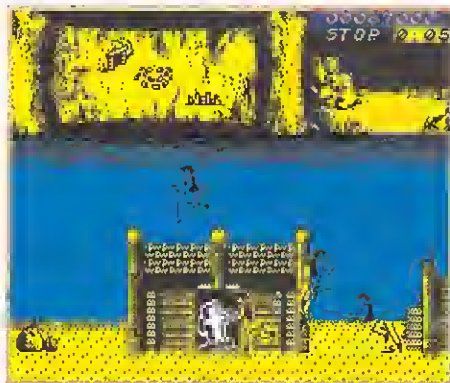
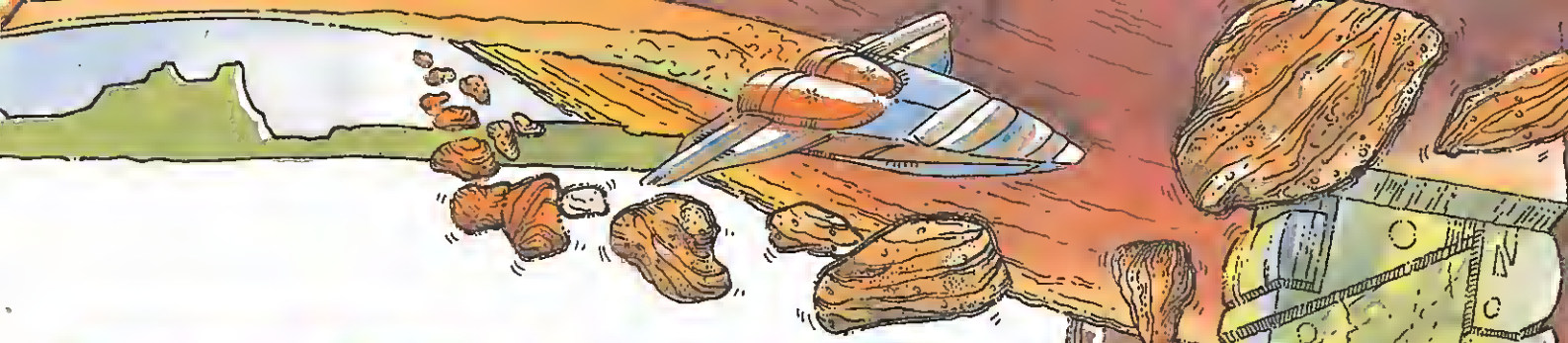
Situación inicial

Bravestarr, el sheriff, fue educado por el propio Shamen en su niñez, por lo que posee motivos adicionales para hacer fracasar los planes de Stampede. Nadie podrá ayudarle en su misión, y tendrá que enfrentarse a un verdadero ejército de enemigos.

No existen marcadores de vidas o energía. En Bravestarr el único elemento que hemos de vigilar constantemente, y puede significar el fracaso de nuestra misión es el tiempo. Disponemos de algo más de nueve días al comienzo de la partida, y el tiempo se consumirá, poco a poco, no solamente mientras avanzamos en nuestra búsqueda, sino también por el contacto con los numerosos enemigos: el contacto con un agresor hará disminuir el tiempo gradualmente, y si el sheriff recibe de lleno un disparo perderá una considerable cantidad de tiempo de golpe. El sol se levantará y desaparecerá en el horizonte a medida que se consuman las horas.

A la izquierda del indicador de tiempo observarás un mapa que al inicio de la partida sólo contiene dos gráficos, el fuerte Fort Kerium en el centro y el poblado indio a su izquierda. Pero existen tres lugares más que solamente aparecerán en el ma-





pa a medida que avances en tus pesquisas. Stampede mantiene prisionero a Shamen en el último de estos lugares, por lo que tendrás que resolver numerosas misiones intermedias para llegar hasta él. Cada uno de estos parajes está dispuesto en forma de banda lateral sobre la que nuestro personaje puede moverse hacia la izquierda o la derecha, pero con barreras invisibles a ambos lados que le impiden seguir avanzando una vez alcanzado el final. Para viajar de un lugar a otro, es necesario recurrir al caballo volador del sheriff. El juego comienza en Fort Kerium, y al inicio de la partida el caballo mecánico se encuentra cerca del extremo izquierdo del fuerte. Para viajar sobre la nave basta con colocarse frente a ella y empujar el joystick hacia arriba o hacia abajo (depende de las versiones), momento en el que toda la actividad se detendrá y una flecha te permitirá escoger el lugar del mapa hacia el que quieres viajar. El cohete se pondrá automáticamente en marcha en la dirección correcta, y tras un

corto viaje intermedio se posará en el paraje deseado.

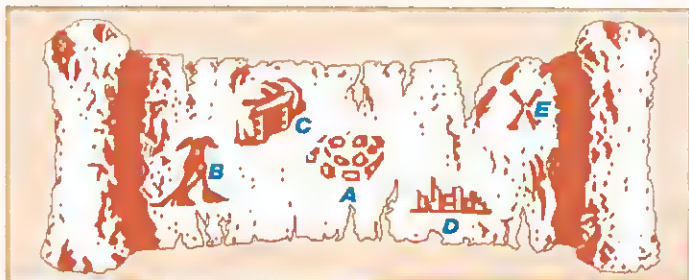
Determinados puntos específicos, como pueden ser la caverna, la mina de kerium o el bar del fuerte, serán los lugares donde obtener diversa información o realizar ciertas tareas. Para entrar en estos lugares basta con desplazarse hacia ellos o empujar el joystick hacia arriba o hacia abajo, si se trata de una puerta frontal como el bar. Aquí comienza el componente de aventura del juego. Un cursor te presenta tres opciones: abandonar el lugar (leave), hablar con alguien (talk) y examinar el lugar (examine). Las dos últimas opciones conducen a múltiples mensajes en función de las circunstancias actuales, o a mensajes de error si no hay nadie con quien hablar o nada importante que examinar.

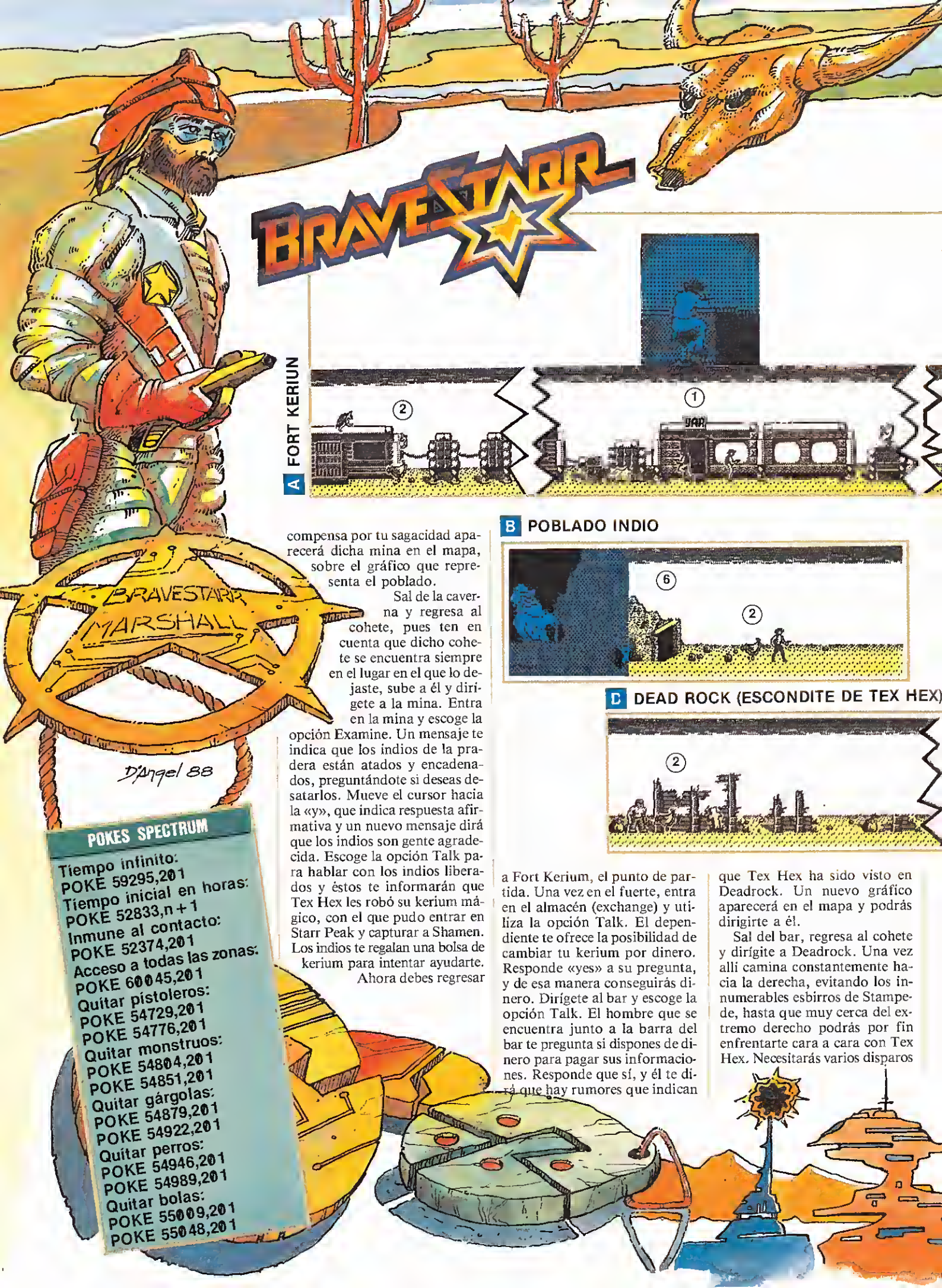
Todas las influencias de Stampede y Tex Hex se han unido para impedir la búsqueda contra reloj de nuestro personaje. Stampede ha enviado a todo un ejército de monstruos, gárgolas y criaturas diabólicas, mientras

que Tex Hex ha recurrido a su numeroso grupo de forajidos. Algunos de los enemigos dejarán caer un amuleto al ser destruidos, y si Bravestarr recoge el amuleto podrá obtener poder de disparo o una detención momentánea del reloj.

Para completar la aventura

Bravestarr comienza su búsqueda en Fort Kerium, en el centro del mapa. Camina hacia la izquierda hasta que encuentres el caballo mecánico y, tras subir a él, utiliza la flecha para dirigirte al poblado indio. Nada más pisar el suelo camina hacia la izquierda y entra en la caverna. Una vez en la caverna se presenta el menú de opciones. Escoge la opción Examine y un mensaje te indicará que hay una piedra verde de las minas de la pradera y señales de una violenta pelea. Resulta evidente que los indios han sido raptados y reclusos en la mina de kerium, y en re-





BRAVESTARR

A FORT KERIUM

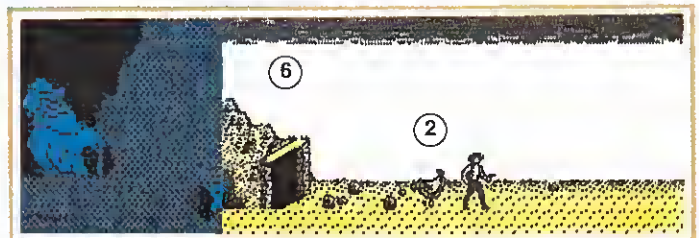


compensa por tu sagacidad aparecerá dicha mina en el mapa, sobre el gráfico que representa el poblado.

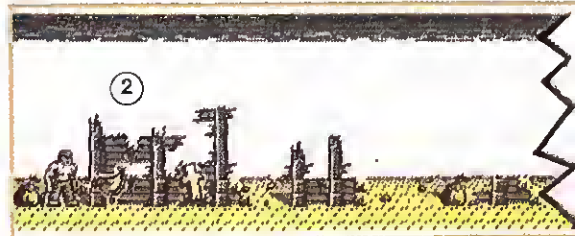
Sal de la caverna y regresa al cohete, pues ten en cuenta que dicho cohete se encuentra siempre en el lugar en el que lo dejaste, sube a él y dirígete a la mina. Entra en la mina y escoge la

opción Examine. Un mensaje te indica que los indios de la pradera están atados y encadenados, preguntándote si deseas desatarlos. Mueve el cursor hacia la «y», que indica respuesta afirmativa y un nuevo mensaje dirá que los indios son gente agradecida. Escoge la opción Talk para hablar con los indios liberados y éstos te informarán que Tex Hex les robó su kerium mágico, con el que pudo entrar en Starr Peak y capturar a Shamen. Los indios te regalan una bolsa de kerium para intentar ayudarte. Ahora debes regresar

B POBLADO INDIO



C DEAD ROCK (ESCONDITE DE TEX HEX)



a Fort Kerium, el punto de partida. Una vez en el fuerte, entra en el almacén (exchange) y utiliza la opción Talk. El dependiente te ofrece la posibilidad de cambiar tu kerium por dinero. Responde «yes» a su pregunta, y de esa manera conseguirás dinero. Dirígete al bar y escoge la opción Talk. El hombre que se encuentra junto a la barra del bar te pregunta si dispones de dinero para pagar sus informaciones. Responde que sí, y él te dirá que hay rumores que indican

que Tex Hex ha sido visto en Deadrock. Un nuevo gráfico aparecerá en el mapa y podrás dirigirte a él.

Sal del bar, regresa al cohete y dirígete a Deadrock. Una vez allí camina constantemente hacia la derecha, evitando los innumerables esbirros de Stampe de, hasta que muy cerca del extremo derecho podrás por fin enfrentarte cara a cara con Tex Hex. Necesitarás varios disparos

POKES SPECTRUM

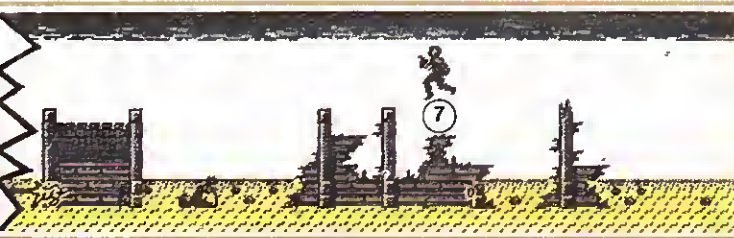
Tiempo infinito:
POKE 59295,201
Tiempo inicial en horas:
POKE 52833,n+1
Inmune al contacto:
POKE 52374,201
Acceso a todas las zonas:
POKE 60045,201
Quitar pistoleros:
POKE 54729,201
POKE 54776,201
Quitar monstruos:
POKE 54804,201
POKE 54851,201
Quitar gárgolas:
POKE 54879,201
POKE 54922,201
Quitar perros:
POKE 54946,201
POKE 54989,201
Quitar bolas:
POKE 55009,201
POKE 55048,201

SÍMBOLOS

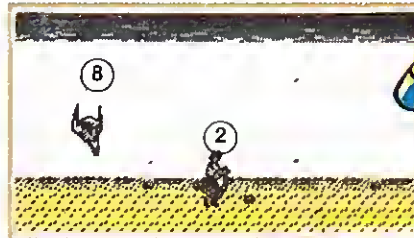
- 1 BAR
- 2 CABALLO VOLADOR
- 3 JAIL
- 4 EXCHANGE
- 5 CUEVA
- 6 MINA
- 7 TEX HEX
- 8 STAMPEDE



C MINA DE KERIUN (STARR PEAK)



E HEXAGON (STAMPEDE)



para abatirlo y capturar al malvado Tex Hex.

Una vez abatido el forajido regresa al cohete y vuelve a Fort Kerium para llevarle a la cárcel.

Una vez en el fuerte entra en la cárcel, donde automáticamente Tex Hex será puesto detrás de las rejas. Escoge la opción Talk y el bandido desesperado te ofrecerá información sobre Shamen a cambio de su libertad. No te agrada la idea de soltar a tan peligroso forajido, pero sabes que Tex no es sino un sirviente del malvado Stampede, y que bien

merece la pena liberarle a cambio de poder llegar hasta el malvado espíritu. Responde «yes» y Tex te dirá que Shamen está prisionero en el hexágono. El quinto y último gráfico aparecerá en el mapa.

Sal de la cárcel, regresa al caballo, y realiza tu primer y último viaje al hexágono. Nada más llegar al diabólico Stampede, en forma de cráneo de búfalo, se manifiesta ante ti y te ataca sin piedad. Necesitarás varios impactos para destruir

a Stampede y así liberar a Shamen y traer de nuevo la paz a Nuevo Texas.

POKES AMSTRAD

Tiempo infinito:
POKE #30 1A,201
Tiempo inicial en horas:
POKE #2F39,N
Inmune a todo:
POKE #A3B,201
Sólo un enemigo:
POKE #BE2,1


```

18 REM Cargador Bravestarr
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MEMORY &BFFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":l1=128:dir=aA82B:GOSUB
90:l1=1370:dir=aB00:GOSUB 90:CLS
40 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER(a$)
<"S"=THEN POKE &B87,201 ELSE INPUT"Ti
mpo inicial en horas":a$:POKE &BFC,a$
50 INPUT"Ingresa a todo":a$:IF UPPER(a$)
<"S"=THEN POKE &B11,201
60 INPUT"Solo un enemigo":a$:IF UPPER(a$)
<"S"=THEN POKE &B16,1
70 PRINT"PRINT Inserta cinta original..."
:FOR i=1 TO 100:NEXT:MODE 1:END ERROR 6
OTO 80:TAPE
80 LOAD"!",&000:CALL &AA9
90 READ a$:a$="S"=THEN RETURN
100 READ con:=sum:IFOR =1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&MID(a$,n,2)):POKE dir,byte
:dir=dir+l:=sum:=sum+byte:NEXT:IF sum=con
THEN l1=linel:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
en la linea!":END
110 REM Primer bloque
120 DATA C363A0000000A00031AA67,840
130 DATA FEAF7E18000058000812,588
140 DATA A208780010000000001A,522
150 DATA 1A030806080C0CF0F10,114
160 DATA 1801102282EE0E78A,68
170 DATA 0416149791A14181BF3,397
180 DATA 31989E31F86F2A340022,978
190 DATA A5482A360022A7A82A38,880
210 DATA 00DFAF2198080127A050,718
210 DATA 541377E2700E217FA0189,1089
220 DATA 58505413700E0D9189,1174
230 DATA 7FED497CE3F55021A9,1286
240 DATA A08EFF05C90000080F3,1033
250 DATA 2A4A5A0ED5B7A0CD10B0,1432
260 DATA 3137899E38000CE0B6C3,1136
270 DATA 0C0D9A083E1CD96086,1147
280 DATA 08E00C30B8C2143A6AF,898
290 DATA 4623A463F02FC5328C1,1368
300 DATA F13CFE123F0C45A200,1580
310 DATA 21989E210C086C8D075,1115
320 DATA 00D023D074800D237CC6,1171
330 DATA 0867380A1150C0119EA,727
340 DATA 31989E3E1006F6ED7926,1088
350 DATA 32659C3E16CDE1A130F5,1180
360 DATA 3CA6883F02528EFB63,1247
370 DATA CDE5A1386278FE4D3BF4,1751
380 DATA CDE5A138D0C80D2141A8,1342
390 DATA 110288E05F1622E178,542
400 DATA 04D7CDE1A1D2A4D3EE7,1554
410 DATA 88C8153E08003E15D248,827
420 DATA A1344A085524A0A3A3A,1089
430 DATA B6A3A9A0A8A0A4A0D00,1867
440 DATA 77080869CB64328D3A66,729
450 DATA A3C6C58392328A6385A5,1240
460 DATA 053A86A3C68B376A4300,1361
470 DATA 231B7A83C230A1C3A2A1,1297
480 DATA 11CFA1E0538EA18186A1,1144
490 DATA D17A83CB0DE11892A41,1042
500 DATA A8112G5FE52C24D4A22,1493
510 DATA 8DA1228EA1DDE1115880,1238
520 DATA 0601C33DA171A80A90,1250
530 DATA A1D50DE11158008683,945
540 DATA C33BA171A83CB0DE121,1686
550 DATA EDA222EAC1238A0C330,1138
560 DATA A1CDF5A1D9C3E8A178E6,1921
570 DATA 07CAEEA13E80C3F3A13E,1331
580 DATA 133D28A1740C83EF5D8,1262
590 DATA FF1FCBA9E64E2B7392F,1480
600 DATA 4F3E08080E0C31A4239F,770
610 DATA 7C213FA8A6238EC2A0A2,1172
620 DATA 2163A81164A801C28136,819
630 DATA 00ED08A6F6E0D791B8,1339
640 DATA 7F2157AE16007D9E131,1054

```

```

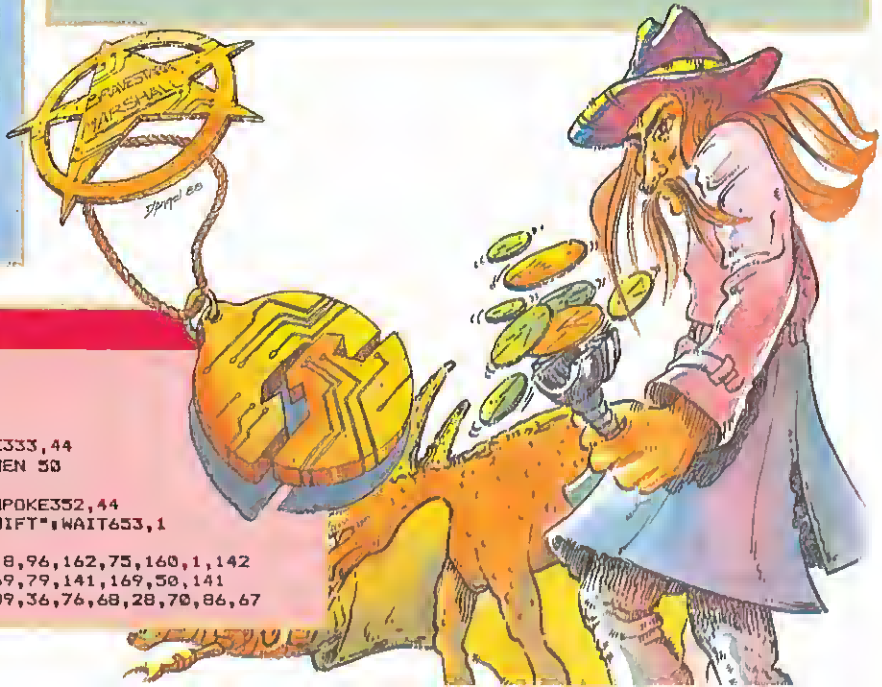
650 DATA FB8FC300BF89C00389F8,1654
660 DATA CF960A67510FD3FC3921,1332
670 DATA 4FA26F7278C05B258A,1339
680 DATA 2108426F77237C8520F9,1318
690 DATA 0F46ED6791E1E8387E,1153
700 DATA 38C082423EE5F8E08E,1158
710 DATA A23E6A91EFC082A201E2,1035
720 DATA 0C4CD4323E5E51EC082,1015
730 DATA A23E6A91EFC082A201E2,1015
740 DATA 19C08D1020D521A742,1184
750 DATA 01800010580E080C781,635
760 DATA 897FED490878120FB09,1366
770 DATA 0F46ED79F4E0ED70F8C,1655
780 DATA E079E4EED799F4E0F8,1658
790 DATA 64F4FF680ED79E049C9,1574
800 DATA D95C22F5A3113131318,171
810 DATA 00528533019215B2A32,835
820 DATA E64123D39E0C3F5A1D9,1537
830 DATA 2108A22E641291E4418,991
840 DATA 1081685780F44E17F,799
850 DATA 1F4F680E21B3A097E4F,737
860 DATA 1B7A3260022929F46C3E,617
870 DATA 581F4E0879A16F43F21,689
880 DATA A309C3F5A17B3251A306,1401
890 DATA 017E12132337E1213237E,523
900 DATA 17E1213237E12181B187A,613
910 DATA 0E57230D208172187A310,577
920 DATA E21805C8100D1B88680,722
930 DATA 3E043E8000D93E08F1A9,1171
940 DATA 21B3A0862E7E6A1872883,769
950 DATA 3518051E2016803D2018,342
960 DATA F0860313C680352BEA3,947
970 DATA 3E0533A1E1C28352BEA3,871
980 DATA 3E02344F283526002EE6,601
990 DATA 21E8A122E6A1D9C3F5A1,1669
1000 DATA 28243292A313938375814,494
1010 DATA 5850454542529F412383,729
1020 DATA 4F4349A1544553381807,598
1030 DATA E25F4CFC08F0C85408F,1578
1040 DATA 08F0C8F0C54504F0C854,1512
1050 DATA A8F0C0854A854FCFC0808,1268
1060 DATA 0000000054A8080FC08,672
1070 DATA 0000054A808054A80808,584
1080 DATA 54A80808054A80854FCFC,1922
1090 DATA A808080808080FC08054,1568
1100 DATA A854A80808054A808FCFC,1176
1110 DATA 054A80808054A8054A854,834
1120 DATA FCFC0808080808080FCFC,1176
1130 DATA 0854A854A80808054A808,756
1140 DATA 54FC080808054A854A854,924
1150 DATA A808FC0808080808080,672
1160 DATA 54FC080808FC08054A8FC,1344
1170 DATA 08FC08FC08FC08FC0808,1428
1180 DATA 08FC0808054A8080808,1568
1190 DATA 0854FCFC0854A808054,1268
1200 DATA A808054FCFC080808054,840
1210 DATA A854A854A8080FCFC0808,1176
1220 DATA 08080808080808054A854,834
1230 DATA A854A80808054FCFC0854,1892
1240 DATA A854A854A8054A808FCFC,1428
1250 DATA 0808080808054FCFC0854,834
1260 DATA A854A80808054A80808FC,924
1270 DATA 080854A80808054A808,584
1280 DATA 54A808080808080808FCFC,1568
1290 DATA 0808054A854A854A808,1808
1300 DATA FCFC0854A854A854A854,1344
1310 DATA A808FCFC080808080808,672
1320 DATA FCFC0854A854A854A854,1344
1330 DATA A808FCFC080808054A854,1176
1340 DATA A854A8080FCFC080808,924
1350 DATA *
1360 REM Segundo bloque
1370 DATA D08789C003893E3A321A,988
1380 DATA 303E0932392F3E3A32E8,1078
1390 DATA BA3E0B32E20C3A0E0808,628
1400 DATA *

```

```

LISTADO 1
10 REM Cargador Gravestarr
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0; INK 7; BORDER 0; C
LEAR 64099; LOAD ""CODE 64100; P
OKE 20558; CLS
40 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$; IF a$(1) < "S" THEN POKE
65418,0; INPUT "Tiempo inicial
en horas? "; LINE a$; IF LEN a$
THEN POKE 65456,VAL a$
50 INPUT "Inmune al contacto?
"; LINE a$; IF a$(1) < "S" THEN P
OKE 65421,0
60 INPUT "Acceso a todas las z
onas? "; LINE a$; IF a$(1) < "S"
THEN POKE 65424,201
70 RESTORE ; FOR n=65427 TO 65
452:STEP 6; READ b$; INPUT "Quit
ar b$? "; LINE a$; IF a$(1) <
"Y" THEN POKE n,0; POKE n+3,0
80 NEXT n
90 PAINT 0; "inserta cinta ori
ginal."; PAUSE 100; INK 0; POK
E 23624,0; CLEAR
100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 641
27
110 DATA "pistoleros","monstruo
s","golpes","torros","golpes
s","120 ARAVIA","BRAVEBITE","5A
UE","8RAVEBITE","CODE 64100,1363: VE
AIFY ""; VERIFY "";"CODE
52 0000220DFB225EF8AF32 982
53 74F83273F93200F83ACC 1473
54 FB673A8F8F4F06363636 1081
55 002C10F8247CE60720F2 982
56 2100401100180D217882 642
57 018C771D7DE5C30D31FC1 1654
58 DDE12177F1110C01CD31 1140
59 FC3C37BF11820F1E1F11C0 1275
60 30000000000000000000 1625
61 FC0C1A1A1A1A1A1A1A1A 1308
62 84FE1EE0FD6E00C87020 1411
63 10260001003C29292909 260
64 165000087E12142310FA 581
65 16583CE6121C0F3D18DC 950
66 3200324850C060E53105 725
67 1F280000000000000000 603
68 0504CD8503C110EBC70E 128
69 30183CF3DD21A8FE2A9 1265
70 FEDD7E03070707E6037 922
71 4F57D9D0F5E0D06601D 1259
72 460278E63F5FD07E03EE 1160
73 4F787875778010400DD 869
74 09070000000000000000 1010
75 02300500000000000000 128
76 33FCD9281520C9060051 905
77 70D9D07BFD0CD33FDE980 1823
78 471520F2788720E87CB5 1241
79 20A5F02D1395C2158279 1010
80 C9CD26FEED738AFDF9F1 1931
81 0010C1D013163CF8708 1832
82 F07CFE92300000000000 1832
83 17FCE04FD3EFF05C069 1662
84 62CC0CF9D4054F0453EFF 1557
85 10C03CC9CD0FDF0CD17FE 1675
86 CDC9F3CEFF05C04369CD 1550
87 E4F04D3EFF15C03CC9FD 1602
88 70C7ERD1FD2D0CC3CC924 1530
89 7CE607C07D0C2B6F5E0 1473
90 C87CD6867C9FD7C87E 1440
91 D3FD257C2FE607C07DD6 1440
92 206F27E6E0C87C6C0867 1277
93 C9FD7C877CEA05FE2FE6 1655
94 07C0E57C1F1F1FE603FE 1124
95 5867CD17FEE1C9D5E83A 1589
96 77F6C000000000000000 1410
97 D1C9F600087778587FE 1552
98 014DFE09C9E5C5F5097A 1552
99 D9CD26FE0D10A00092248 843
100 FEF1C1E1FD7354FE3161 1749
101 FEFDE5C0505E5F53163CA 1964
102 C94400C0505050C01818 861
103 00510000003F20000F2000 717
104 02000000000000000000 0
105 00000000000000000000 0
106 00000000000000000000 0
107 00000000000000000000 0
108 00000000000000000000 0
109 00000000000000000000 0
110 00000000000000000000 0
111 00000000000000000000 0
112 20455254F75238205245 667
113 57494E420262052454C 635
114 5F41442E20001000000 451
115 00000000000000000000 0
116 00000000000000000000 0
117 00000000000000000000 0
118 00000000000000000000 0
119 00000000000000000000 0
120 00000000000000000000 0
121 00000000030DCE08E45 781
122 CE08E550C17D0C90E08 1024
123 E58301671D0C9D718B133 1057
124 D5E00000000000000000 838
125 C8523800000000000000 739
126 C057710EF300D2117C61 946
127 8F50761609313003E0C3 573
128 42427E74242000070427C 704
129 42427C0000003C424042 576
130 3C000078444242447800 568
131 2186FF110E0000000000 831
132 80C3000583CE00000000 729
133 96C328D8E932C9D532F8 1541
134 D532140632A2D06325FDE 1187
135 3280D03632AD0632D0D32 1347
136 E1632008D73F8093261CE 1136
137 C300C800000000000000 395

LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 400004000000A00060DFACC 701
2 9EA359180000580000000 613
3 FC61FC00000000F3ED7B 1204
4 A7FECD0CFD1E013CE0D03 1206
5 FEF6326093CE160CD598 1133
6 POF53E0680F0025E91E 1933
7 86C9050A0C83C678FEFD4 1000
8 30F4CD5DF830DCFC3C32 1416
9 74FB0DD2170FA110200ED 1252
10 SF06122E01780607CD059 801
11 FBD03FE48B8C153E16D2 1451
12 C4FAR37CFAR85327CFAP5 1526
13 3R08F0CFAR8DRACDADAP 1133
14 D0770060A0C86328D03F 769
15 05FDCC6FD3392320BFD05 1311
16 05053A08DFC6ED320BFD 1081
17 DD23187A83C2C01FAC321 1449
18 FB114FE8D0530DFAR8106 1316
19 02017AB3C30CD1180A02 1384
20 7DFA1170F00000002B7F 1106
21 23CF82200DF80DE11131 1106
22 0006062C31FARD17AB3CA 1358
23 0FFBDD50D011311010006 968
24 04AC3C1FA0606D17AB3C8 1364
25 DDE1C3C1FACD6D5F8D0C3 2052
26 60878E6097C9A3F83E00 1385
27 97325F06090000000000 711
28 2903C987FCDFBE1FC8A9 1354
29 E62028F7192F4C200F6 1098
30 08D3FC37C9D905C2D1F8 1605
31 17CF8FE3C201821FA4F822 1250
32 SEFB23D93E1C036DF8D9 1447
33 21B8F8225FE8B1EE01801 1001
34 00101700000000000000 711
35 00CD097E01803D567639 739
36 094F3CE50914F86037A16 607
37 50D9C36D0F78732E6F806 1514
38 047E12142300D20072180 416
39 3D10F41805C810EF1800 829
40 06080E0CE065D093C6D8 1146
41 00000000000000000000 711
42 033518051E2016403D23 329
43 10F006001C3C0835F227 697
44 FC30E5364F1C2835F227 857
45 FC30E2354F2B93256002 629
46 002160F8225FE8B1EE036D 1504
47 9325F0CED5356FCDD7E 1626
48 00AE0000
```



```

10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR=304TO360:READA,POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFSC<57660THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..." :STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":T$:IFT$="N"THENPOKE333,44
40 INPUT"FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)":F$:IFF$<"N"THEN 30
42 POKE338,44:POKE341,44:POKE344,44:POKE347,44
50 INPUT"INHUNE A COLISIONES (S/N)":C$:IFC$="N"THENPOKE352,44
60 PRINT"COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
70 POKE916,48:POKE917,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,208,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,169,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67

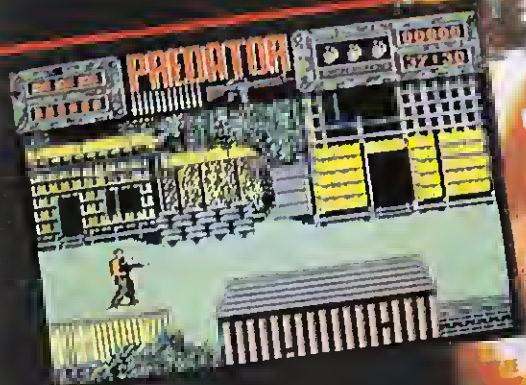
```


El terror de la jungla.....

PROEIN
SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA

SCHWARZENEGGER

PREDATOR TM



ACTIVISION

© 1987 Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corp
and used by Activision Inc. Under Authorisation.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC, C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)



FIFTH QUADRANT

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Una raza de extrañas criaturas mutantes han invadido una pacífica nave de reconocimiento y lo que parecía un viaje rutinario se ha convertido en una terrible pesadilla para recuperar el control de la situación.

El Orion es una gigantesca nave espacial dividida en 230 cámaras comunicadas por pasillos y ascensores. Cuatro pequeños robots componen su tripulación para cumplir la misión encomendada, explorar y hacer un mapa sideral detallado de la nebulosa Hércules. A lo largo del viaje la tripulación se somete a un proceso de pseudo-hibernación para garantizar un consumo y desgaste mínimos hasta el final de su trayecto. Durante varios años la nave se desliza silenciosa y constante por el espacio con su inmóvil tripulación a bordo, sin ninguna defensa ante posibles ataques del exterior. Cuando la nave se acerca a su destino y los sistemas automáticos de supervivencia reactivan a los cuatro ocupantes del Orion, los pequeños robots contemplan atónitos que durante el largo trayecto una extraña especie alienígena ha invadido la nave, destruyendo numerosos sistemas y reprogramando otros en su propio y desconocido idioma.

Efectivamente. Los zimen, peligrosas criaturas mecánicas de procedencia desconocida, se han adueñado de la nave aprovechando el sueño de sus ocupantes. Con rápidos movimientos están modificando todos los sistemas de la nave para extraer toda su energía. El proceso se ha puesto ya en marcha y la energía de la nave ha comenzado a descender rápidamente, de forma que pronto se agotará completamente si la tripulación no hace nada para evitarlo. Tu tarea como coordinador de los cuatro ocupantes del Orion será recuperar el control de la nave y expulsar a los zimen. Solamente entonces el Orion estará a salvo y podrá dedicarse a su labor principal de exploración de nuevos mundos.

La nave

Como ya hemos indicado anteriormente, el Orion está constituido por 230 habitaciones comunicadas entre sí. Por desgracia, los alienígenas han reprogramado el sistema de conexión entre los diferentes niveles y habitaciones de forma que el acceso a las mismas se ha compli-



cado notablemente, resultando necesario actuar sobre los monitores y descifrar el código alien para reestablecer la mayoría de los accesos.

Vayamos por partes. Como podéis observar en el mapa la nave está dividida en nueve secciones o niveles comunicados por ascensores. De esta forma cada nivel se convierte en un pequeño mundo aparte constituido por un pequeño número de pantallas que oscila entre 15 y 30. Las habitaciones de un mismo nivel se comunican por puertas (aunque algunas de ellas estén cerradas) mientras que para acceder de un nivel a otro es necesario recurrir al ascensor. Cada pantalla se identifica mediante un código de tres símbolos de los cuales el primero hace referencia al nivel en el que nos encontramos. Hay 16 símbolos, los cuales constituyen la base del alfabeto alien que, por su importancia y complejidad, merece la pena explicar detalladamente.

El alfabeto alien puede considerarse como un sistema de numeración similar a nuestro sistema hexadecimal. Consta de 16 dígitos que, para nuestra comodidad, asociaremos a los números desde el cero hasta el 15. En el mapa se indica la representación de dichos símbolos junto con sus equivalentes decimales. Los zimen han reprogramado todas las comunicaciones en base a su propio sistema, por lo que será necesario dominarlo para poder reestablecer las comunicaciones.

Debajo de los indicadores de energía de la nave se encuentra un número de tres dígitos que indica la referencia de la pantalla actual, siendo el primero de los símbolos el que identifica un nivel desde el cero hasta el ocho.

En tu recorrido por el Orion encontrarás cuatro tipos de monitores, de los cuales sólo tres tienen utilidad. Al activarlos con el simple contacto del robot seleccionado aparecerá una nueva pantalla en la que podrás poner en práctica tus conocimientos de lenguaje alien. En primer lugar, si es la primera vez que accedes a dicho monitor o lo habías desactivado previamente, será necesario activarlo. Para ello observa que el cursor parpadeante sólo puede ser movido sobre dos de los cinco iconos inferiores, y utiliza el símbolo de la izquierda para activar el monitor o el de la derecha para desactivarlo y abandonar el modo codificador. Una vez activo el monitor podrás acceder a los 16 hexágonos que contienen el alfabeto alien y moverte entre ellos, pulsando fuego para confirmar la selección de un símbolo o utilizando la estrellita del grupo inferior para corregir posibles errores.

Cada tipo de monitor, requiere un comportamiento diferente por lo que pasaremos a explicarlos uno a uno.

— **Monitores que controlan los ascensores.** Al activarlos aparece en la ventana derecha el dibujo de un ascensor y un cursor parpadeante sobre el cual irán siendo impresos los símbolos seleccionados. En éste y todo tipo de monitores aparecerán ciertos mensajes en idioma alien, que no tienen ninguna utilidad. El ascensor, que está inactivo al comienzo del juego, puede ser programado para indicar entre qué dos niveles va a desplazarse, niveles que no tienen por qué ser contiguos. Para ello, una vez activado el monitor, pulsa dos símbolos correspondientes a los niveles origen y destino del ascensor, siendo indistinto el orden en el que los coloques, pulsando fuego tras introducirlos. Si la selección es correcta el ascensor te permitirá viajar entre los dos niveles escogidos. Recuerda que las com-

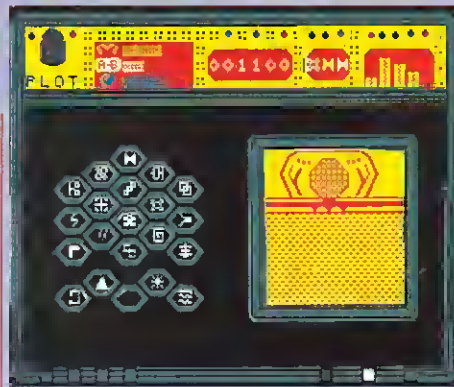
binaciones ilegales que contengan dos niveles iguales o niveles superiores al número 8 harán que el ascensor se desactive cualquiera que fuera su estado previo. Si el ascensor estaba ya activado en el momento de una nueva reprogramación aparecerá al final del primer mensaje en código alien el estado previo.

— **Monitores que controlan los transmisores de materia.** Estos transmisores están compuestos por dos elementos: hexágonos herméticos y compuertas de recepción. El mapa señala su localización en los diferentes niveles, situación que, al igual que monitores y ascensores, es siempre fija. Si un transmisor particular estaba activado cualquier robot podrá ser teletransportado desde el hexágono hasta la compuerta con el simple hecho de tocar el hexágono, facultad que nos será muy útil en ciertos casos como veremos más adelante. Para reprogramar los transmisores es necesario haber visitado previamente las habitaciones que contengan el hexágono y la compuerta que deseamos enlazar y anotar los códigos de pantalla de ambas. En este momento podemos ya desplazarnos a un monitor apropiado y, tras activarlo, teclear los tres dígitos correspondientes al hexágono, pulsar fuego y a continuación introducir los tres dígitos de la compuerta. Si los códigos introducidos son válidos y corresponden a habitaciones con dichos elementos la comunicación entre ambos quedará establecida hasta una nueva programación.

Es perfectamente posible enlazar puntos correspondientes a diferentes niveles. Ten en cuenta que la transferencia se realiza siempre del hexágono a la compuerta y no al revés.

— **Monitores que controlan las puertas cerradas.** Algunas puertas del complejo, nueve en total, permanecen cerradas y sólo pueden ser abiertas accediendo a nuevos monitores. Su programación es terriblemente compleja. En tus viajes por la nave habrás observado que la mayoría de las habitaciones contienen unas estrechas pantallas, del tamaño de tres símbolos alien, de las cuales la mayor parte presenta interferencias y un molesto ruido de fondo. Sin embargo, algunas de ellas, cuya posición varía en cada partida, presentan alternativamente dos códigos de tres símbolos, uno de ellos en color claro y otro en oscuro. Cada vez que localices una de estas pantallas anota los códigos que te ofrecen y cuál de ellos corresponde al color claro.

Para abrir una puerta cerrada es necesario haberla visitado antes, anotar su código y haber descubierto una pantalla intermitente conteniendo dicho código en color claro, pues el código en color oscuro será imprescindible para poder abrirla. Dirígete a un monitor controlador de puertas cerradas y, tras activar-



lo, introduce los tres símbolos del código de la pantalla cuya puerta cerrada quieres abrir, pulsa fuego y a continuación introduce los tres dígitos que aparecen en color oscuro en la pantalla intermitente correspondiente. Si los datos son correctos dicha puerta quedará abierta.

— Hay un cuarto monitor, en lo más escondido del nivel 7, que representa una rejilla. Aunque te rompas la cabeza buscando su utilidad y localices las dos rejillas similares al dibujo que de hecho existen en la nave, te aseguramos que carece por completo de utilidad. De todos modos merece la pena visitar la pantalla en la que se encuentra (y no os voy a decir por qué).

Situación inicial

En la parte superior derecha de la pantalla, sobre el recuadro que refleja el código de la pantalla actual, se encuentra el indicador de la energía disponible de la nave, compuesto por cinco barras de distintos valores que se van consumiendo progresivamente. Disponemos de alrededor de media hora de tiempo real antes de que la energía de la nave se agote completamente.

Nuestros cuatro simpáticos robots se llaman Slog, Plot, Knut y Bood. Aunque las instrucciones del juego insistan en sus diferentes características y aptitudes lo cierto es que sus únicas diferencias radican en su posición al comienzo del juego. El juego comienza con el capitán Slog seleccionado, para utilizar otro robot utiliza una tecla del 1 al 4.



Cada robot tiene asociados tres marcadores cuyas proporciones iniciales son diferentes para cada uno de los cuatro. La barra superior refleja la energía del robot, que se irá gastando con el tiempo, el contacto con los zimen y el roce de los suelos electrificados. La barra central contiene la energía de transferencia. Finalmente, el indicador inferior controla la munición disponible y disminuirá a medida que disparamos para defendernos de los zimen. Para recuperar las facultades perdidas existen numerosos centros de aprovisionamiento para cada una de las tres magnitudes (energía, energía de transferencia y armamento) repartidos por la nave que se identifican perfectamente mediante el símbolo de su derecha. En la parte superior izquierda de la pantalla hay un dibujo del robot, su nombre y su estado (activo o dormido), estando un robot activo mientras le quede energía. Si un determinado robot pierde toda su energía quedará inmóvil y pasará al estado dormant, momento en el que la única manera de reactivarlo será utilizar otro robot y transferirle parte de su energía pulsando la tecla 5 a la vez que tocamos el robot a reanimar.

Algunas puertas, sobre todo las del nivel 8, contienen un símbolo en su base. Existen cuatro símbolos, como indicamos en el mapa adjunto, cada uno de ellos asociado a un robot, de forma que solamente el robot específico para dicho signo podrá cruzar la puerta. Algunas puertas, por si fuera poco, tienen distintos signos en sus lados por lo que pueden convertirse en caminos sin retorno. Las puertas que no contengan ningún símbolo especial pueden ser atravesadas por cualquiera de los cuatro robots siempre que estén abiertas.

El mapa que hemos realizado indica las puertas cerradas, los monitores y sus tipos, los puntos de aprovisionamiento y sus tipos así como otros datos de interés. Únicamente el mapa del nivel 8 es bastante incompleto pues se trata de un mapeado bastante caótico en el que muchas pantallas no conducen a donde cabría pensar en un principio y otras se repiten incesantemente, sin contar que la mayoría de las puertas sólo pueden ser atravesadas por un robot determinado. Si quieres un consejo, y dado que no se te ha perdido nada en dicho nivel, ni te molestes en pisarlo.

La localización inicial de los robots es relativamente fija. El capitán Slog comienza el juego en alguna de las pantallas del nivel 0, y será el primer robot que utilices en tu complicada misión. El navegante Plot comienza el juego en alguna de las pantallas del nivel 7, pero permanece incomunicado pues en su nivel no hay monitor para programar el ascensor. Knut, el ingeniero, puede aparecer en los niveles 4, 5, 6 ó 7, pero por des-

OBJETOS

• Ascensor.
GE Generador Energía.
GT Generador Energía
de Transferencia.
GM Generador Munición.

MA Monitor Ascensor.
MH Monitor Transmisores.
MP Monitor Puertas.
MR Monitor Rejillas.
H Hexágono de Transmisión.

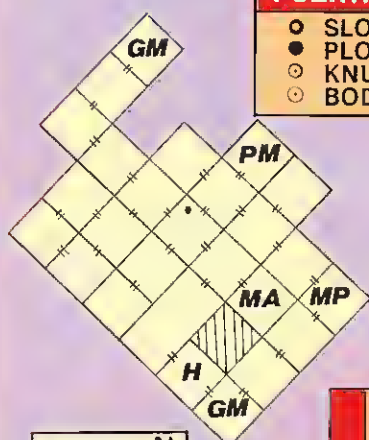
C Compuerta de Recepción.
P Puerta Cerrada.
PM Puente de Mando.
R Rejilla.
E Suelo Electrificado.



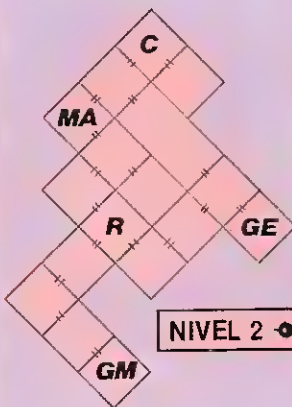
NIVEL 0

PUERTAS

- SLOG (1)
- PLOT (2)
- KNUT (3)
- BODD (4)

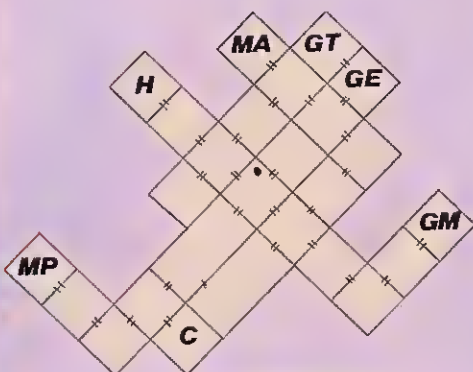


NIVEL 1

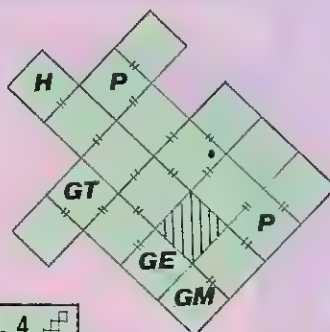


NIVEL 2

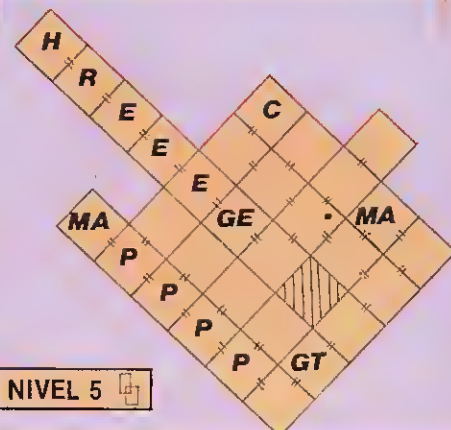
0	ALFABETO ALIEN
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	



NIVEL 3



NIVEL 4



NIVEL 5

gracia siempre lo hace en una habitación detrás de una puerta cerrada, por lo que su movilidad es nula. Y para colmo de males el tripulante Bodd comienza el juego en el nivel 9 absolutamente desprovisto de energía (en estado dormant) y el ascensor no llega hasta dicho nivel. En principio las cosas parecen complicadísimas, así que intentaremos echaros una mano.

Para completar la aventura

La codificación de las habitaciones y la situación de las pantallas intermitentes varía con cada partida, por lo que solamente os daremos unos consejos generales para terminarla. Ten siempre a mano nuestro mapa, el alfabeto alien y los símbolos de las puertas, y apunta los datos que te ofrezcan las pantallas intermitentes que encuentres a tu paso.

En primer lugar utiliza a Slog para acudir al monitor del nivel cero y hacer que el ascensor circule entre los niveles 0 y 7, con lo que conseguirás acceder a Plot. Tu siguiente paso debe ser liberar a Knut, que se encuentra siempre tras una puerta cerrada. Anota el nivel en el que se encuentra Knut (puede ser cualquiera entre 4 y 7, ambos inclusive) y, tras viajar a dicho nivel, anota el código de la puerta o puertas cerradas que hayan en él, pues detrás de una de esas puertas estará Knut. Recorre la nave hasta que encuentres monitores intermitentes que te informen de los códigos necesarios para abrir las puertas indicadas y ve tanteando hasta que consigas liberar a Knut. Esta labor puede llevarte bastante tiempo, por lo que puede ser interesante pulsar escape repetidamente hasta que en una nueva partida Knut se localice en el nivel seis pues en él sólo hay una puerta.

Necesitarás a Knut para liberar a Bodd, pues junto al cuero y último robot hay una puerta que sólo puede atravesar Knut. El noveno y último nivel sólo contiene cuatro pantallas, pero es inaccesible por ascensor. Observa detenidamente el mapa. Bodd sólo puede comenzar la partida en dos de las cuatro pantallas, las marcadas en el mapa por una cruz. Las cuatro pantallas poseen los dos primeros dígitos de su código iguales, di-

feriendo únicamente en el tercero. Aunque no puedas moverlo selecciona a Bodd y observa su código y su pantalla. Si en dicha pantalla hay un hexágono súmale uno al tercer dígito, y si no lo hay súmale dos. El código así obtenido, manteniendo iguales los dos primeros dígitos, es el perteneciente a la única pantalla de ese nivel que posee un puerto de recepción.

Localiza un hexágono y una compuerta y anota sus códigos. Envía a Knut a un hexágono y a otro robot a un monitor controlador de transmisores de materia. Activa el monitor y teclea primero el código del transmisor en el que se encuentra Knut y luego el código que has elaborado a partir de la pantalla inicial de Bodd. Una vez activado el transmisor teletransporta a Knut hacia el nivel 9 y cruza la puerta que te separa de Bodd. Transfiere parte de la energía de Knut a Bodd como ya se indicó anteriormente y vuelve a activar el monitor de transmisores, indicando esta vez como origen el hexágono accesible a Bodd y Knut y como destino cualquier compuerta de un nivel libre previamente anotada. Uno tras otro, teletransporta a Knut y Bodd.

Los cuatro robots están libres. Ahora tu última sesión es dirigirlos uno a uno al nivel 1 a la pantalla marcada con un asterisco. En dicha pantalla hay un nuevo monitor y una consola con cuatro pares de luces que en principio permanece apagada. Cada vez que uno de los cuatro robots toque el monitor se encenderá un par de luces de la consola a la vez que suena una musiquilla. Realiza esta operación con los cuatro componentes de grupo y...

POKES AMSTRAD

ENERGIA INFINITA:
POKE &7BD2,0
POKE &9DD7,0
DISPAROS INFINITOS:
POKE &7A3A,0
TIEMPO INFINITO:
POKE &8423,&A7
ENERGIA DE TRANSFERENCIA INFINITA:
POKE &A038,0
ATRAVESAR PUERTAS:
POKE &9EBB,0

COMMODORE

```

10 REM ***** THE FIFTH QUADRANT *****
20 REM * FOR JAVIER SANCHEZ FRANSECH *
30 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147):CHR$(159)
40 FORT=0 TO 162:READR:S=S+A:POKE849+T,A:NEXT
50 FORT=0 TO 24:READR:S=S+A:POKE320+T,A:NEXT
60 IF S<23903 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!"END
70 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$
80 INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)";C$
100 A=44:IF A$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 328,A
110 IF B$="N"THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$="N"THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL 'Y PULSA PLAY'"
140 WAIT 1,49,49:SYS849
150 DATA 120,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,198,133,157,169,120,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
180 DATA 41,31,133,1,160,0,32,180,3,32,211,3,133,193
190 DATA 32,211,3,133,194,32,211,3,133,195,32,211,3,133
200 DATA 196,32,211,3,145,193,230,193,208,2,230,194,165,193
210 DATA 197,195,165,194,229,196,144,235,206,187,3,208,207,169
220 DATA 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,102,189
230 DATA 165,189,201,227,209,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,203,234,96,162,8,32,227,3,102,189,238,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,180,132
280 DATA 141,27,133,169,169,141,161,132,76,28,8

```

AMSTRAD

```

10 REM The fifth quadrant
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF25:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF01,0:POKE &BF06,0
50 INPUT"Disparos infinitos";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF10,&A7
70 INPUT"Energia de transferencia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF15,0
80 INPUT"Atravesar puertas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1A,0
90 INPUT"Grupo colocado y partida continua";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1F,&C9
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.";FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR
GOTO 110
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &400
B,0:POKE &40BC,&BF:CALL &4000
120 DATA 3E,3D,32,02,7B,3E,35,32,07,9D,3
E,3D,32,3A,7A,3E,96,32,23,B4,3E,3D,32,3B
,A0,3E,26,32,BB,9E,3E,3E,32,79,73,C3,60,
99

```

POKES COMMODORE

```

ENERGIA INFINITA:
POKE $1536,$AD
POKE $3824,$AD
POKE $38BB,$AD
DISPARO INFINITO:
POKE $B4BC,$AD
POKE $B51B,$AD
AUTOFIRE:
POKE $54A1,$A5

```

SPECTRUM

```

1 REM CARGADOR DE POKES PARA
"THE FIFTH QUADRANT"

*****
* @JOSE LUIS ARAANZ *
*****

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LERR 25400: PRINT AT 10,6: FLASH
1: INK 6: " THE FIFTH QUADRANT "
: AT 12,10: " IS LOADING " : AT 0,0:
: LORD " CODE " : RANDOMIZE USR 537
82: PRINT AT 0,0: LORD "CODE "
PRINT AT 0,0: LORD "CODE "
20 POKE 23658,8: INPUT "QUIERE
S TIEMPO INFINITO (S/N)"; LINE
a$: IF a$="S" THEN POKE 40511,20
1
30 INPUT "QUIERES VIDA INFINIT
R (S/N)"; LINE a$: IF a$="S" TH
EN POKE 50137,201: POKE 45924,0:
POKE 45925,0
40 INPUT "QUIERES (A-B) INFINI
TR (S/N)"; LINE a$: IF a$="S" T
HEN POKE 46042,0: POKE 46043,0
50 INPUT "QUIERES BOMBAS INFIN
ITRS (S/N)"; LINE a$: IF a$="S"
THEN FOR a=40711 TO 40713: POKE
a,0: NEXT a
60 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EN
EMIGOS ZIMEN (S/N)"; LINE a$: IF
a$="S" THEN POKE 49664,201
70 INPUT "QUIERES TELETRANSPOR
TE SIN (A-B) (S/N)"; LINE a$: IF
a$="S" THEN FOR a=46039 TO 4604
3: POKE a,0: NEXT a
80 INPUT "QUIERES JUGAR SIN
EFECTOS DE SONIDO? (S/N)"; LIN
E a$: IF a$="S" THEN POKE 52526,
20
90 RANDOMIZE USR 53760

```

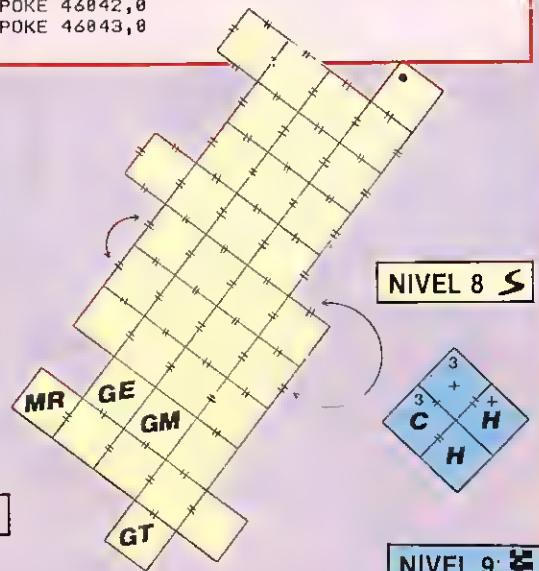
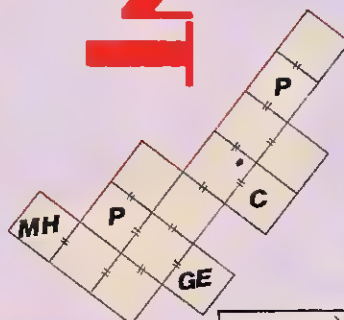
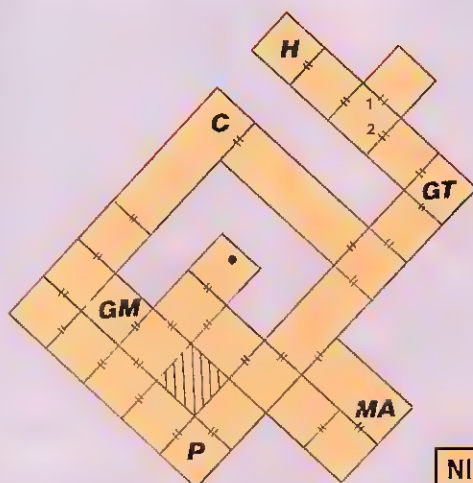
POKES SPECTRUM

```

JUGAR SIN EFECTOS DE SONIDO:
POKE 52526,201
LAS BARRAS DE TIEMPO NO BAJAN:
POKE 40511,201
LOS ENEMIGOS ZIMEN NO QUITAN ENERGIA:
POKE 50137,201
LAS HABITACIONES TRAMPA NO QUITAN ENERGIA:
POKE 45924,0
POKE 45925,0
LA BARRA DE (A-B) NO DISMINUYE AL USAR
LOS TELETRANSPORTADORES:
POKE 46042,0
POKE 46043,0
BOMBAS INFINITAS:
POKE 40711,0
POKE 40712,0
POKE 40713,0
SIN ENEMIGOS ZIMEN:
POKE 49664,201
TELETRANSPORTE SIN TENER (A-B):
POKE 46039,0
POKE 46040,0
POKE 46041,0
POKE 46042,0
POKE 46043,0

```

FIFTH QUADRANT



ONE WAY S

SPECTRUM		***SPECTRUM***		***SPECTRUM***		***AMSTRAD***		***AMSTRAD***	
WHO DARES WINS II	399	INDIANA JONES	875	BUBBLE DOBBLE	1.500	PLATOON (*)	875	JAIL BREAK	1.500
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399	SUPER SOCCER	875	DEATHSCAPE	1.500	COBRA	875	NEMESIS	1.500
SHOW JUMPING	399	MISTERIO DEL NILO	875	JAIL BREAK	1.500	SIX PACK I	875	SIX PACK II	875
LIVINGSTON SUPONGO	500	SURVIVOR	875	NEMESIS	1.500	GAME OVER	875	SIX PACK + DUET	1.750
ENIGMA FORCE	500	IMPOSIBLE MISION	875	SIX PACK + DUET	1.750	RENEGADE	875	COLOSSUS 4 CHESS	2.000
HARDBALL	500	INSPECTOR GADGET	875	SIX PACK II	1.750	FERNANDO MARTIN	875	ALBUM DE PLATINO	2.000
RASPUTIN	500	CALIFORNIA GAMES	875	ALBUM DE PLATINO	2.500	DEATH WISH 3	875	STARGLIDER	2.900
FRANKIE GOES TO H.	500	RANARAMA	875	STARGLIDER	2.900	EXPRESS RAIDER	875	GAME SET & MATCH (10	
VECTRON	500	MAD BALLS	875	GUNSHIP	2.900	FREDDY HARDEST	875	DEPORTES	2.900
NODES OF YESOD	500	SABOTEUR II	875	GAME SET & MATCH	2.900	SABOTEUR II	875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500
COMET GAME	500	MASK II	875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500	HACKER	875		
BREAK THRU	500	SPIRITS	875			AUF WIEDERSEN MONTY	875		
MIAMI VICE	500	STAR DUST	875			SURVIVOR	875		
3 LUCES DE GLAURUNG	500	TAIPAN	875			SPIRITS	875		
XEVIOUS	500	HISTERIA	875			TANK	875		
CORTOCIRCUITO	500	CORRECAMINDS	875			TAIPAN	875		
WINTER GAMES	500	TRANTROR	875			MEGACORP	875		
WARS	500	007 ALTA TENSION	875			CORRECAMINOS	875		
CAMELOT WARRIORS	500	RYGAR	875			DESPERADO	875		
PHANTOMAS	500	DEATH WISH 3	875			007 ALTA TENSION	875		
STAINLESS STEEL	500	720 GRADOS	875			SUPER CYCLE	875		
FROST BYTE	500	MASK	875			PSYCHO SOLDIER	875		
POLE POSITION	500	PHANTOM CLUB	875			TRANTROR	875		
COACHE FANTASTICO	500	ATHENA	875			MISTERIO DEL NILO	875		
STREET HAWK	500	COMBAT SCHOOL	875			COMBAT SCHOOL	875		
RENEGADE	500	WORLD GAMES	875			GAUNTLET II	875		
RAMBO	500	TANK	875			MATCH DAY II	875		
EQUINOX	500	MATCH DAY II	875			720 GRADOS	875		
BABALIBA	500	BEST OF 3D	875			WORLD GAMES	875		
BRUCE LEE	500	CAPITAN AMERICA	875			CALIFORNIA GAMES	875		
SAIMAZOOM	500	MEGACORP	875			CAPITAN AMERICA	875		
SPY HUNTER	500	EL MUNDO PERDIDO	875			DEFEKTOR	875		
THREE WEEKS IN P.	500	PHANTIS	875			MASTERS OF THE UNIVERSE	875		
SABOTEUR	500	RAMPARTS	875			RAMPARTS	875		
ANTIAD	500	DESPERADO	875			GRYZOR	875		
RAID OVER MOSCOW	500	SIDE ARM (*)	875			MASK II	875		
MARTIADIDS	500	AFTERIDDS	875			JACK THE NIPPER II	875		
BATMAN	500	BASIL MOUSE DETECTIVE	875			ARKOS	875		
CAULDRON II	500	GRAN PRIX (*)	875			MASK	875		
OLE TORO	500	DEFEKTOR	875			BASIL DETECTIVE	875		
HERBERTS DUMMI RUN	500	STREET SPORT BASKETBALL (*)	875			GRAN PRIX (*)	875		
WEST BANK	500	TOUR THE FORCE (*)	875			TOUR THE FORCE (*)	875		
FIRELORD	500	SUPERSPRINT	875			SUPERSPRINT	875		
SGRIZAM	500	COMMANDO	875			ANGEL DE CRISTAL (*)	875		
COBRAS ARC	500	IK+	875			HOLE IN HOLE	875		
ABU SIMBEL	500	CUERPO HUMANO	875			GYROSCOPE	875		
DEATH STRIKE	500	GALACTIC GAMES	875			OROPZONE	875		
SHAO LIN'S ROAD	500	IMPLOSION	875		</				

REVISTAS INGLESAS (CRASM, COMPUTER,
VIDEO GAMES + SINCLAIR USER,
COMMODORE USER, GAMES MACHINE, AMIGA USER)
Y NUMEROS ATRASADOS DE MICROMANIA

SOFTWARE

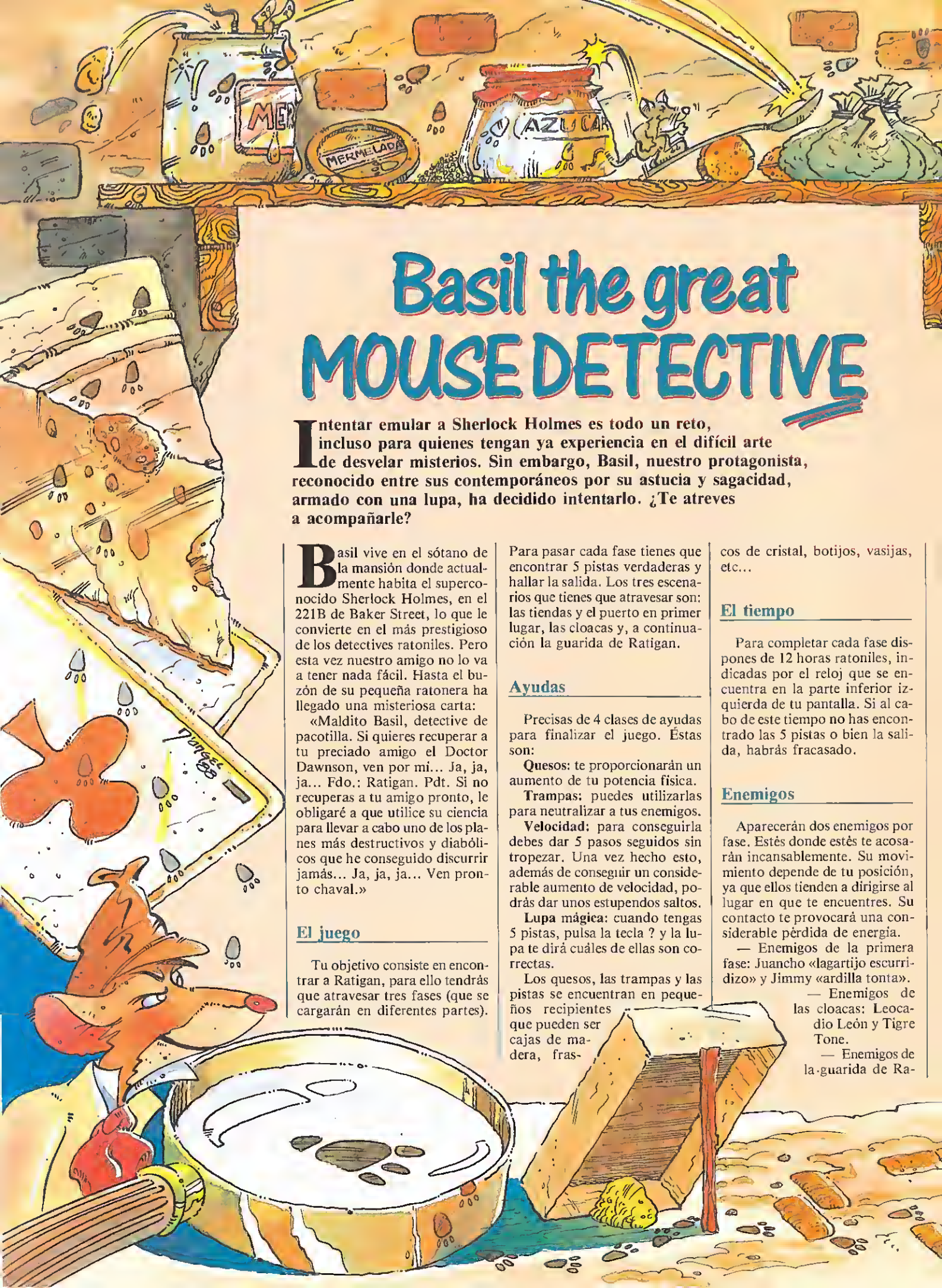
ONE WAY SOFTWARE

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE		***COMMODORE***		***MSX***		***AMSTRAD DISCO***		***AMSTRAD COMPLEM.***	
OUT OF THIS WORLD	875	SILENT SERVICE	1.200	ACADEMIA DE POLICIA II	875	REX HARD	2.250	TRAILBLAZER	3.900
ON THE TILES	875	STAR PAWS	1.200	INDY 500	875	SIR FRED	2.250	ARKANOID	3.900
PEGASUS (*)	875	PI ERRE 2	1.200	737 FLIGHT SIMULATOR	875	STARBYTE	2.250	3D GALAX	3.900
REBEL	875	THE TUBE	1.200	T. T. RACER	875	RENAUL (*)	2.250	CORRECAMINOS	3.900
NEMESIS THE WARLOCK	875	4 LUCASFILM GAMES	1.200	SUPERSTAR CHALLENGE	875	CHARLY DIAMS	2.250	KARATE MASTER	3.900
SUPER CYCLE	875	BANGOK KNIGHTS	1.200	BATTLE CHOPPER	875	FIRETRAP	2.250	INDIANA JONES	3.900
MUTANTS	875	DUT RUN	1.200	SPIRTIRE 40	875	MISSION	2.250	HANARAMA	3.900
DECEPTOR	875	THE 1ST NINJA	1.200	WINTER EVENTS	875	ENDURO RACER	2.250	STAR WARS	3.900
INDIANA JONES	875	SPACE HARRIER	1.200	SNOKER (BILLAR)	875	WONDER BOY	2.250	CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
MEGA APOCALYPSE	875	PROHIBITION	1.200	DYNAMITE DAM	875	BASKET TWO ON TWO	2.250	REVIOS	3.900
FREDDY HARDEST	875	FLUNKY	1.200	BOULDER DASH I	875	THE VIKINGS	2.250	WORLD GAMES	3.900
COBRA	875	PAPERBOY	1.200	BULDER DASH II	875	BOB WINNER	2.250	WINTER GAMES	3.900
EXPRESS RAIDER	875	MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200	SPY VS SPY II	875	SUPER SPRINT	2.250	SUPER CYCLE	3.900
METROGROSS	875	DOG FIGHT 2167	1.500	CETUS	875	QUARTET	2.250		
CRAGDINS LAIR II	875	BUBBLE BOBBLE	1.500	CHORO O (32K)	875	JACKAL	2.250		
WIZBALL	875	JAIL BREAK	1.500	3D PINBALL	875	RAMPAGE	2.250		
KRAKOUT	875	DEATHSCAPE	1.500	OUASAR	875	CHAMONIX CHALLENGE	2.250		
MARIO BROS	875	TRACK & FIELD	1.500	3D KNOCKOUT	875	SUPER HANG ON (*)	2.250		
RANARAMA	875	FLYING SHARK	1.500	EUROPEAN GAMES	875	KNIGHTMARE	2.250		
SAMURAI TRILGOGY	875	NEMESIS	1.500	WHO DARES WINS II	875	GALACTIC GAMES (*)	2.250		
PHANTOMAS II	875	DE PELICULO	1.500	TURBO CHESS	875	INTERNATIONAL KARATE + (*)	2.250		
CALIFORNIA GAMES	875	SIX PACK II	1.750	WINTER OLYMPICS	875	JAIL BREAK	2.250		
ALMA MOVES	875	SIX PACK + DUET	1.750	LAZY JONES	875	NEMESIS	2.250		
SLAP FIGHT	875	ALBUM DE PLATINO	2.000	MUTANT MONTY	875	SALAMANDER (*)	2.250		
TAI PAN	875	ALINEADOR DE CABEZALES	2.000	SUPERBOWL	875	IZNOGOUT (*)	2.250		
LAST MISIDN (U.S.GOLD)	875	GAME SET AND MATCH (10	2.900	STAR SEEKER	875	ANGEL DE CRISTAL	2.250		
SALOMONS KEY	875	DEPORTE	2.900	EL DESCOMBRIMIENTO DE AMERICA	875	HYDROFOOL	2.250		
CORRECAMINOS	875	STARGLIDER	2.900	ADDICTABALL	875	TRIO	2.250		
GAME OVER	875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500	SORCERY	875	STARTING BLOCK	2.250		
LEVIATHAN	875			CHOCK AND POP	875	DYNAMIC DISC PACK	2.250		
BLACK MAGIC	875			ABADIA DEL CRIMEN	875	FLUNKY	2.250		
DON QUIJOTE	875			LAST MISION (OPERA)	875	HIT PACK (4 EXITOS)	2.250		
THING BOUNCES BACK	875			COSA NOSTRA	875	SIX PACK II	2.250		
WATER POLO	875			DEMOMIA	875	PAPERBOY	2.250		
DEATH WISH 3	875			GODDY	875	SIX PACK I	2.250		
007 ALTA TENSION	875			STARBYTE	875	CHAMPIONSHIP WATERSKING	2.250		
ZYNAPS	875			INTERNATIONAL KARATE	875	COLOSSUS 4 CHESS	3.500		
RENEGADE	875			DAMBUSTERS	1.200	EPIX ON AMSTRAD	3.750		
TANK	875			PACK MONSTRUO	1.200	GAME SET & MATCH (10	4.500		
SHADOW SKIMER	875			10TH FRAME	1.200	DEPORTES	4.500		
MAD BALLS	875			ACE OF ACES	1.200	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	4.500		
RAMPARTS	875			DAMBUSTERS	1.200				
STREET SPORT BASKETBALL	875			BEACH HEAD	1.200				
BRAVE STAR	875			ALBUM DE PLATINO	1.700				
TUR THE FDRCE	875			KNIGHT COMMANDER	2.300				
PLATOON (*)	875			EL LINGOTE	3.500				
SIDE ARM (*)	875								
DEFLEKTOR	875								
CHAMPIONSHIP WRESTLING	875								
GAUNTLET II	875								
TRANSIT (*)	875								
CAPTAIN AMERICA	875								
PSYCHO SOLDIER (*)	875								
COMBAT SCHDDL	875								
MATCH DAY II	875								
PITSTOP II	875								
HYSTERIA	875								
IMPOSIBLE MISION	875								
RYGAR	875								
WORLD GAMES	875								
720 GRADOS	875								
PITSTOP II	875								
BOMB JACK	875								
SUPER HANG DN (*)	875								
CAMELOT WARRIORS	875								
BASKET TWO ON TWO	875								
SPACE SUTLE	875								
KNIGHTWARE	875								
SUPER HUEY II	875								
GUADALCANAL	875								
WAR PLAY	875								
GALACTIC GAMES (*)	875								
X15	875								
RAMPAGE	875								
INT. KARATE +	875								
ENDURO RACER	875								
WONDER BOY	875								
SANXION	875								
QUARTET	875								
FLIGHT DECK	875								
SUPERSPRINT	875								
VIERNES Y 13	875								
HIGH FRONTIER	875								
SUMMER GAMES	875								
NOSPERATU	875								
SUMMER GAMES II	875								
YOGUI BEAR	875								
FIFTH QUADRANT	875								
TRAPDOOR II	875								
SNAP DRAGON	875								
MAX TORQUE	875								
IMPLOSION	875								
THE VIKINGS	875								
SNOKER (BILLAR)	875								
COMMANDO	875								
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875								
SPIRTIRE 40	875								
GHOST & GOBLINS	875								
TRIO	875								
ACE	875								
LIVINGSTON SUPONGO	875								
STAR WARS	1.200								
ACROJET	1.200								
ACE OF ACES	1.200								
STIFLIP & CIA	1.200								
10TH FRAME	1.200								

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º 2 MADRID 28013

NOMBRE	MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS	TITULOS GRATIS		
DIRECCION COMPLETA			
TELEFONO			
FORMA DE PAGO		GASTOS DE ENVIO	200
<input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> GIRO <input type="checkbox"/> CONTRAREEMBOLSO		TOTAL	



Basil the great MOUSE DETECTIVE

Intentar emular a Sherlock Holmes es todo un reto, incluso para quienes tengan ya experiencia en el difícil arte de desvelar misterios. Sin embargo, Basil, nuestro protagonista, reconocido entre sus contemporáneos por su astucia y sagacidad, armado con una lupa, ha decidido intentarlo. ¿Te atreves a acompañarle?

Basil vive en el sótano de la mansión donde actualmente habita el superconocido Sherlock Holmes, en el 221B de Baker Street, lo que le convierte en el más prestigioso de los detectives ratoniles. Pero esta vez nuestro amigo no lo va a tener nada fácil. Hasta el buzón de su pequeña ratonera ha llegado una misteriosa carta:

«Maldito Basil, detective de pacotilla. Si quieres recuperar a tu preciado amigo el Doctor Dawson, ven por mí... Ja, ja, ja... Fdo.: Ratigan. Pdt. Si no recuperas a tu amigo pronto, le obligaré a que utilice su ciencia para llevar a cabo uno de los planes más destructivos y diabólicos que he conseguido discurrir jamás... Ja, ja, ja... Ven pronto chaval.»

El juego

Tu objetivo consiste en encontrar a Ratigan, para ello tendrás que atravesar tres fases (que se cargarán en diferentes partes).

Para pasar cada fase tienes que encontrar 5 pistas verdaderas y hallar la salida. Los tres escenarios que tienes que atravesar son: las tiendas y el puerto en primer lugar, las cloacas y, a continuación la guarida de Ratigan.

Ayudas

Precisas de 4 clases de ayudas para finalizar el juego. Éstas son:

Quesos: te proporcionarán un aumento de tu potencia física.

Trampas: puedes utilizarlas para neutralizar a tus enemigos.

Velocidad: para conseguirla debes dar 5 pasos seguidos sin tropezar. Una vez hecho esto, además de conseguir un considerable aumento de velocidad, podrás dar unos estupendos saltos.

Lupa mágica: cuando tengas 5 pistas, pulsa la tecla ? y la lupa te dirá cuáles de ellas son correctas.

Los quesos, las trampas y las pistas se encuentran en pequeños recipientes que pueden ser cajas de madera, frascos de cristal, botijos, vasijas, etc...

El tiempo

Para completar cada fase dispones de 12 horas ratoniles, indicadas por el reloj que se encuentra en la parte inferior izquierda de tu pantalla. Si al cabo de este tiempo no has encontrado las 5 pistas o bien la salida, habrás fracasado.

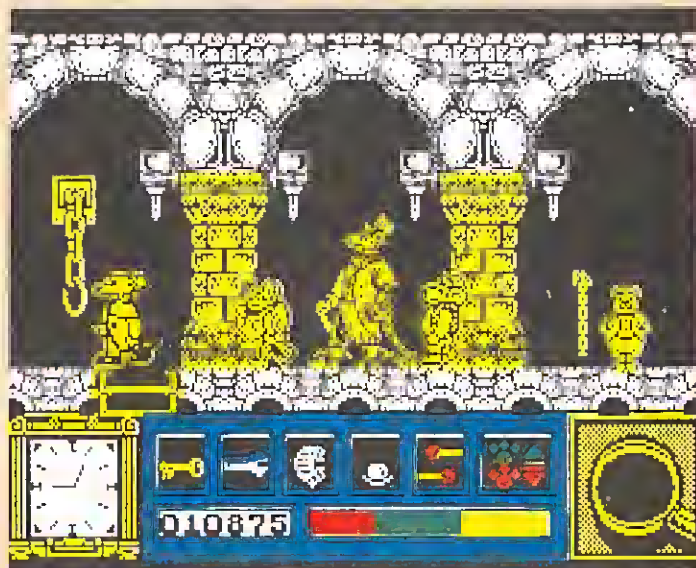
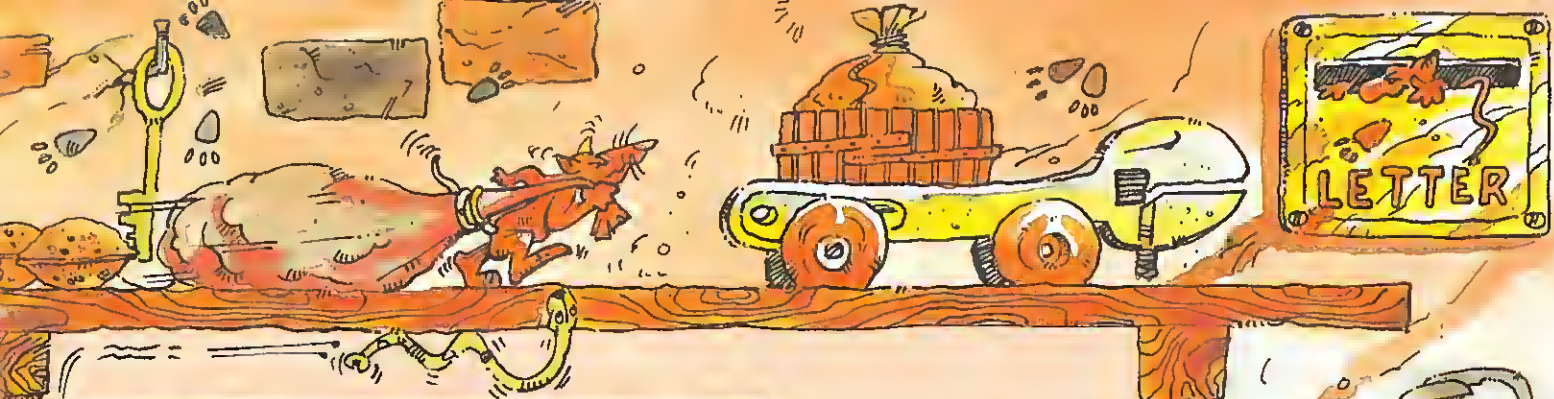
Enemigos

Aparecerán dos enemigos por fase. Estés donde estés te acosarán incansablemente. Su movimiento depende de tu posición, ya que ellos tienden a dirigirse al lugar en que te encuentres. Su contacto te provocará una considerable pérdida de energía.

— Enemigos de la primera fase: Juancho «lagartijo escurridizo» y Jimmy «ardilla tonta».

— Enemigos de las cloacas: Leocadio León y Tigre Tone.

— Enemigos de la guarida de Ra-



tigan: Baby Rat y Soplón ratón.

FASE 1

Basil en las tiendas y en el puerto

Las pistas correctas para SPECTRUM son: cuchillo, pistola, huella, cigarro y cerillas. Para AMSTRAD: cigarrillo, huella, cuchillo, pistola y llave.

Al comenzar aparecerás al lado de la puerta de la primera tienda que debes investigar. Súbete al pequeño escalón de piedra, ponte justo debajo del buzón y realiza un salto vertical, colándote de esta manera en el interior de la tienda para realizar la primera búsqueda de pistas.

Verás tres sacos colocados uno encima de otro, súbete a ellos y salta a la repisa de la izquierda, allí encontrarás tres recipientes que debes examinar con tu lupa, si aparece una de las

pistas que te interesan, cógela y continúa. Ahora realiza un salto vertical en la punta derecha de la repisa, y aparecerás en otra repisa superior donde encontrarás otra pista; examínala. Hecho esto, efectúa un salto a la repisa de la derecha y vuelve a examinar la pista, ahora realiza un salto hacia la máquina registradora, otro hacia la repisa izquierda y repite hasta llegar a la última repisa donde tienes otro recipiente con pistas.

Dirigete hacia la máquina registradora, al pasar la pantalla realiza un salto hacia la repisa de tu derecha, baja a la otra repisa, y vuelve a bajar examinando todo lo que allí encuentres, pero no te dirijas hacia el extremo derecho de la pantalla del suelo, podrías perderte.

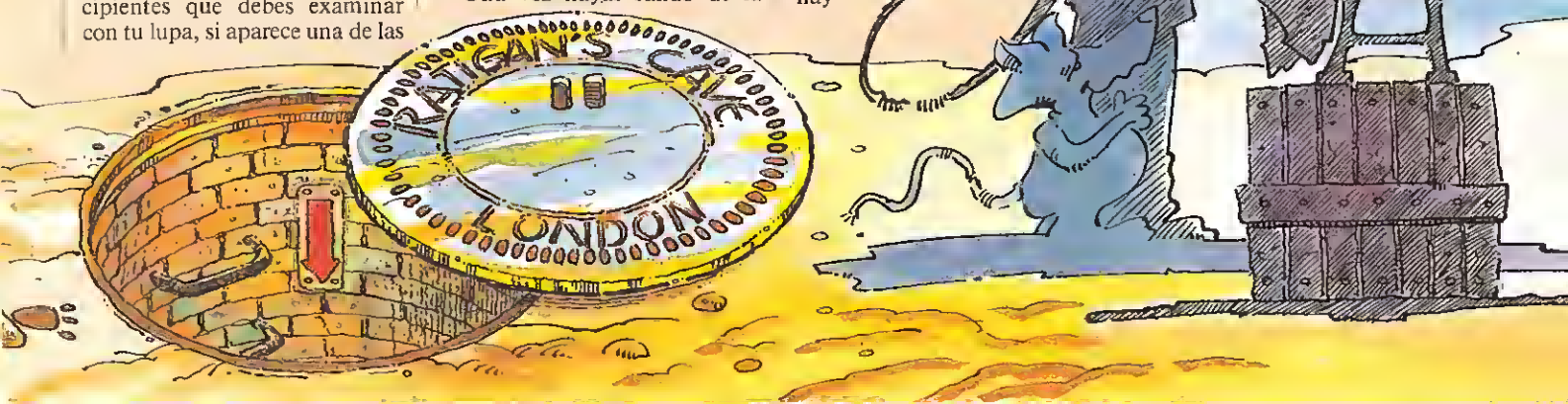
Ahora vuelve a subir las dos repisas, salta a la máquina registradora y baja a la entrada de la tienda. Para salir dirigete al margen izquierdo de la pantalla.

Una vez hayas salido de la

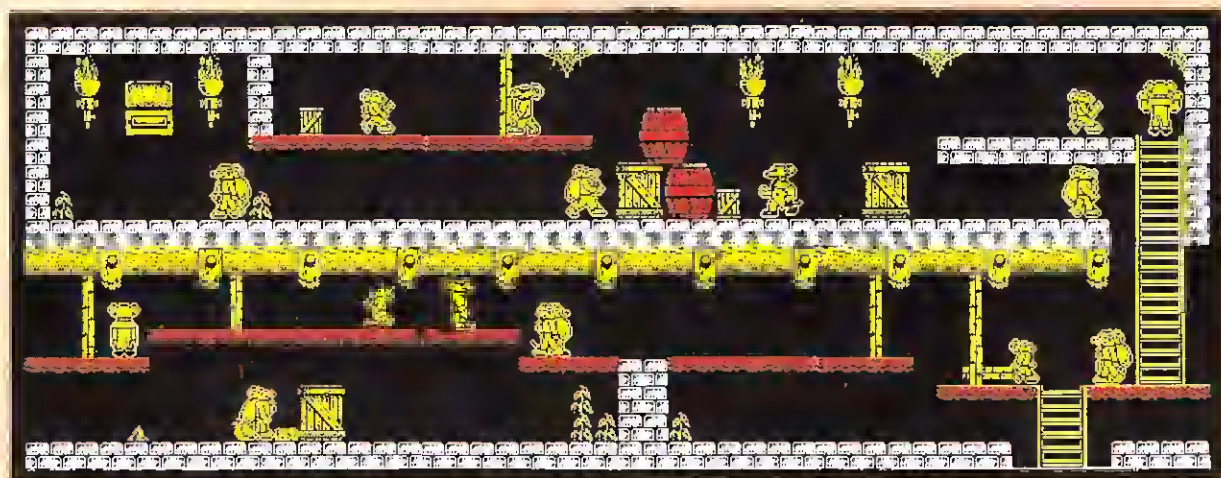
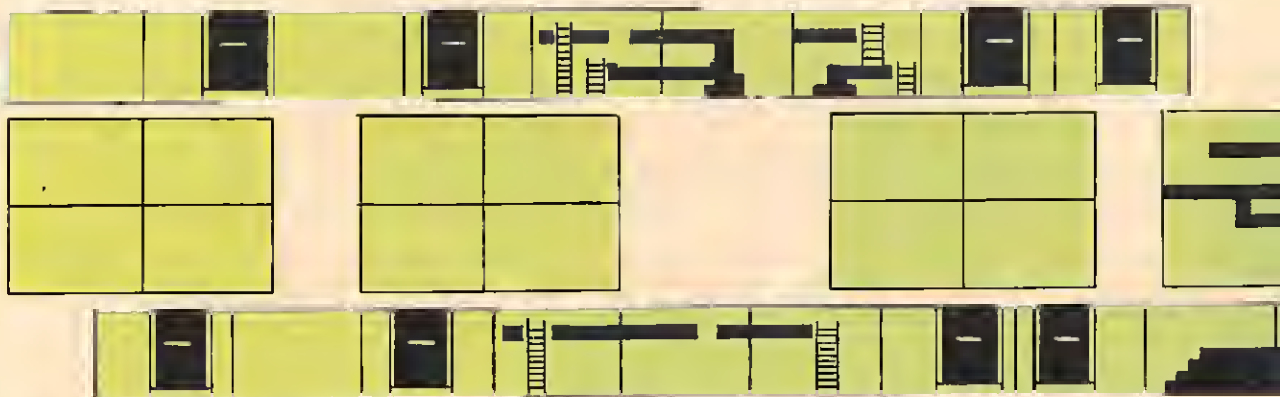
tienda, dirígete hacia la derecha buscando posibles pistas. Cuando encuentres la puerta de la siguiente tienda, repite la operación anterior: sube las repisas, salta a las repisas del piso superior, ve a la máquina registradora y desde allí baja por el otro lado (recuerda, no te dirijas al extremo derecho), una vez hayas examinado las posibles pistas vuelve a salir de la tienda.

Si ya has salido, sigue hacia la derecha, en la siguiente pantalla verás un andamio, pasa por debajo saltando el barril y la caja, coge la pista y continúa a la derecha, vuelve a saltar la caja y observa la siguiente pista. Hecho esto, vuelve a la escalera, súbela y ve hacia la derecha. Si ves un trozo de andamio recubierto con musgo, sáltalo, baja las escaleras y no pares hasta la siguiente puerta, donde tendrás que repetir la acción de siempre, pero esta vez sal por la esquina inferior derecha.

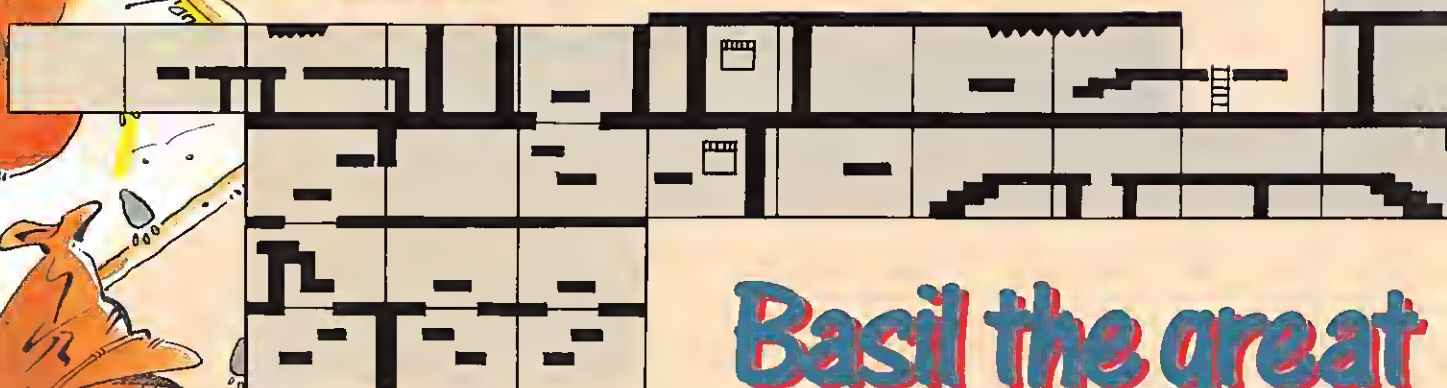
Hecho esto, saldrás a una puerta que tendrá una farola a su izquierda y en la que no hay escalera de piedra, sigue hacia la derecha, en la siguiente puerta sube el escalón y métete por el buzón. Aparecerás en un lugar oscuro iluminado por antorchas. Súbete al bidón y luego al andamio andando como siempre hacia la derecha. Continúa por los andamios, pero si ves alguna pista ve a por ella. Te encontrarás en una pantalla en la que hay



FASE 1

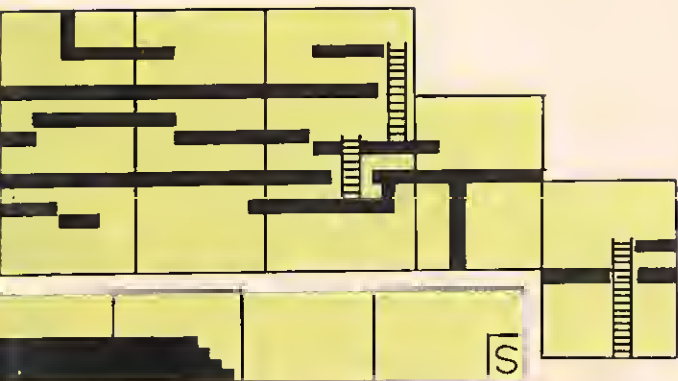


FASE 2



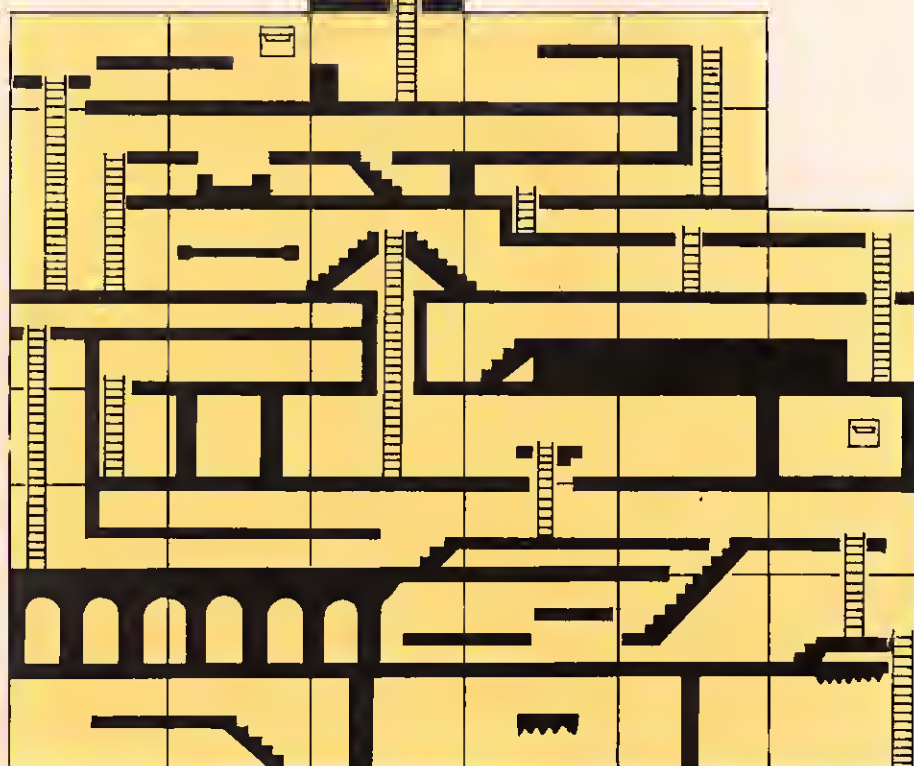
Basil the great



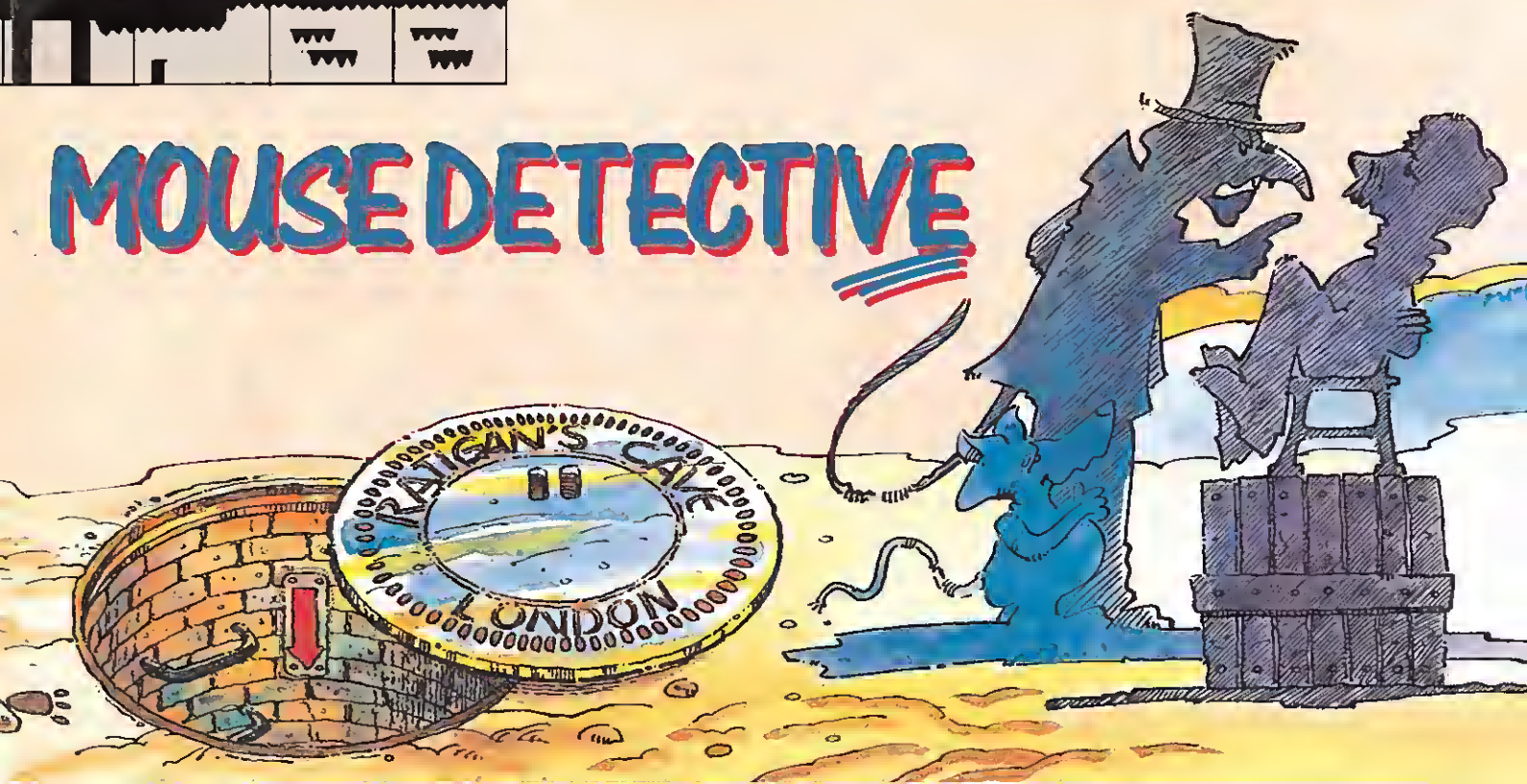


FASE 3

Como podemos observar en este pequeño fragmento del mapa es muy importante introducimos en los buzones, ya que con ello podemos conseguir llegar a zonas ocultas del mapa; así como investigar en cualquier sitio sospechoso en busca de las misteriosas pistas.



MOUSE DETECTIVE





Basil the great MOUSE DETECTIVE

una escalera que sube y otra que baja, coge primero la que sube, luego tendrás que bajar y dirigirte hacia la izquierda, cuando veas un grupo de tres cajas subete en ellas y salta a la parte superior, en la pantalla siguiente verás que el camino está cortado, pero hay una pista, cógela y vuelve a la pantalla de las tres cajas, esta vez déjate caer del andamio y ve hacia la izquierda. Otra vez el camino estará cortado, pero hay una especie de ventana medio enrejada, salta hacia ella como si de un buzón se tratara y aparecerás en otra pantalla que comunica con otra pantalla con una escalera que baja. Baja por ella y encontrarás otra habitación sin salida, no te vayas sin examinar las pistas que por allí se encuentren, vuelve ahora a la ventana enrejada.

Una vez que te hayas colado por la ventana, dirígete hacia la derecha hasta encontrar la pantalla que tenía dos escaleras, esta vez coge la que baja. Una vez abajo dirígete a la izquierda recogiendo todas las posibles pistas. Al cruzar cualquiera de las cuatro puertas aparecerás bajando la puerta de la última tienda. Por esta puerta no puedes entrar ya que es la salida de todas las demás. Ya sólo te falta llegar hasta el puerto, que es donde se encuentra la salida. Imaginamos

que a estas alturas te faltarán pocas pistas verdaderas por encontrar.

La pantalla contigua a la puerta de salida tiene unas escaleras con un yunque, y posada en él una gaviota. Salta sobre los dos y sigue hacia la derecha, vuelve a saltar los tres siguientes yunques y baja las escaleras, salta de yunque en yunque hasta que llegues a un muro infranqueable. Como hemos pasado por todos los sitios debes tener todas las pistas en tu poder. Si es así, el muro estará abierto en su parte inferior y podrás pasar a la segunda fase. Si no está abierto es que te has dejado alguna pista, así que vuelve sobre tus pasos y repasa cada una de las acciones que deberías haber realizado.

FASE 2

Basil en las cloacas

Las pistas correctas para SPECTRUM son: candado, llave, naípe, vela y carta. Para AMSTRAD: naípe, sombrero, bolsa, llave inglesa y papiro.

Esta vez vas a seguir buscando pistas por las cloacas.

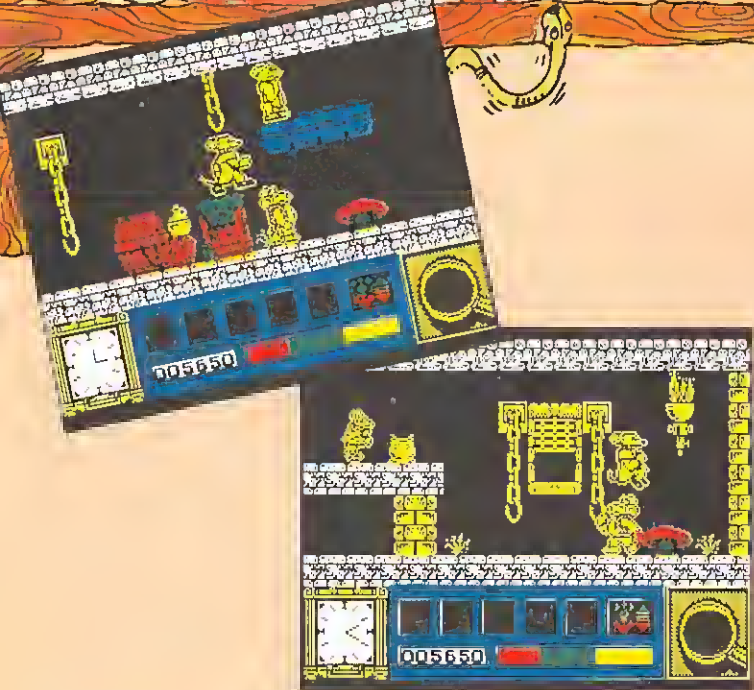
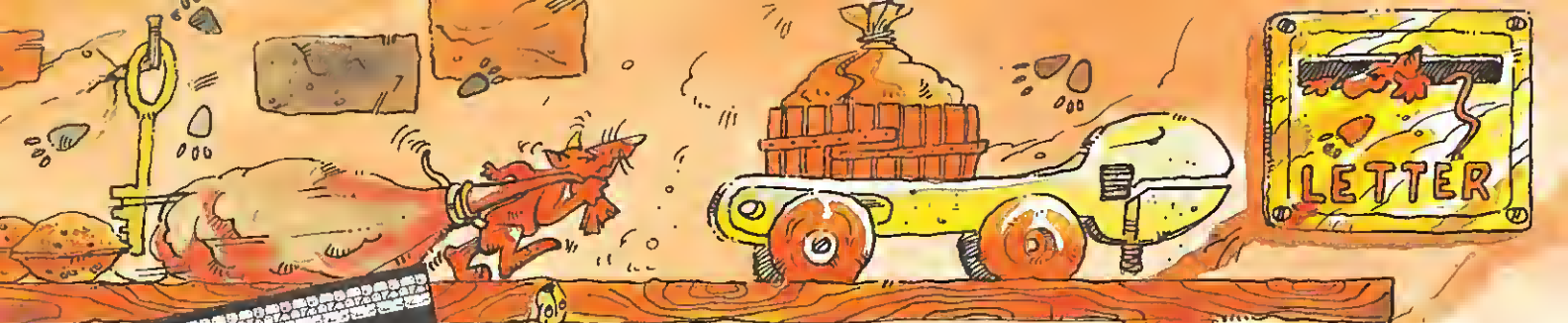
Ya sabes, pista que veas, pista que debes examinar y si coincide con alguna de la que te hemos dicho, la coges.

Empiezas en las cloacas al lado de una gran columna, sigue andando hacia la derecha, pa-

sa por debajo del andamio. Éste está cortado pero tiene una pista. Da media vuelta y sube, vuelve a bajar y haz lo mismo, coge la pista, da media vuelta y ve hacia arriba, sigue andando hasta la pantalla en la que hay un hueco en el suelo, pero fíjate que a la derecha hay una pista, cógela y luego déjate caer. Ahora podrás dirigirte hacia la derecha o hacia la izquierda. Coge el camino de la derecha, antes de dejarte caer en la siguiente pantalla coge la pista que se encuentra en el lado superior derecho, luego baja.

Es posible que bajes dos pantallas de un golpe, así que coge todas las pistas de la última pantalla, sube a la del medio, recoge todo lo que encuentres allí y vete hacia la derecha. Repite la operación de búsqueda y vuelve a dejarte caer, una vez abajo vete a la derecha, como no puedes continuar hacia ninguno de los dos lados sube a la pantalla de arriba, recoge todo y vete de allí porque no hay nada más, sube hasta la pantalla de la que te caíste y ¡atención! porque para salir te tienes que meter por el pequeño hueco donde se encuentra la vasija (en el lado superior derecho).

Estarás otra vez en la pantalla en la que hay un barril con musgo, ahora dirígete hacia la derecha, dos pantallas más allá verás que hay una ventana con una reja, por ahora no te metas, avanza hacia la derecha nueve pantallas, examinando todo lo que encuentres, cuando estés en la última verás que no hay con-



tinuación, así que vuelve sobre tus pasos hasta la pantalla que tiene la ventana enrejada y métese por ella con un salto vertical. Aparecerás en una pantalla que tiene una columna y una seta, pues bien, dirígete hacia la derecha atravesando ocho pantallas, hasta que encuentres otra ventana enrejada, una vez allí cuélate por la ventana, y aparecerás en otro lugar.

Esta vez te dirigrás hacia la izquierda una pantalla, y verás que puedes continuar hacia la izquierda o seguir hacia arriba, primero ve hacia la izquierda atravesando dos pantallas que contienen pistas, como la segunda pantalla está cortada, vuelve hacia la pantalla de las dos direcciones, esta vez sube, cuando estés arriba, recoge las pistas y vuelve a subir arriba, puedes ir hacia la izquierda o hacia la derecha.

Ve primero hacia la derecha, verás que el camino está cortado, ve hasta allí, examina las pistas y avanza tres pantallas, en la tercera métese por debajo del

muro para examinar la pista que allí se encuentra, luego sube al muro, una vez en su lado izquierdo sube otra vez, salta el bidón, coge la pista y continúa hacia la derecha, atraviesa tres pantallas examinando las pistas y en la tercera pantalla aparecerá en su lado superior derecho una escalera que te conducirá al exterior, si has conseguido las cinco pistas sólo te falta por explorar la guarida de Ratigan, en caso contrario la escalera no llegará a aparecer.

FASE 3

Basil en la guarida de Ratigan

Las pistas correctas para SPECTRUM son: cerillas, llave, papiro, sombrero y llave inglesa. Para AMSTRAD: cañón, carta, cigarro, huella y vela.

Al comenzar aparecerás jun-

to a la tercera columna a la izquierda de la primera pantalla.

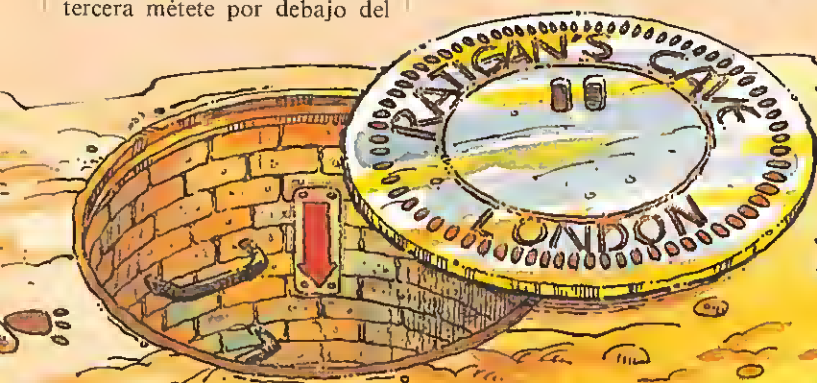
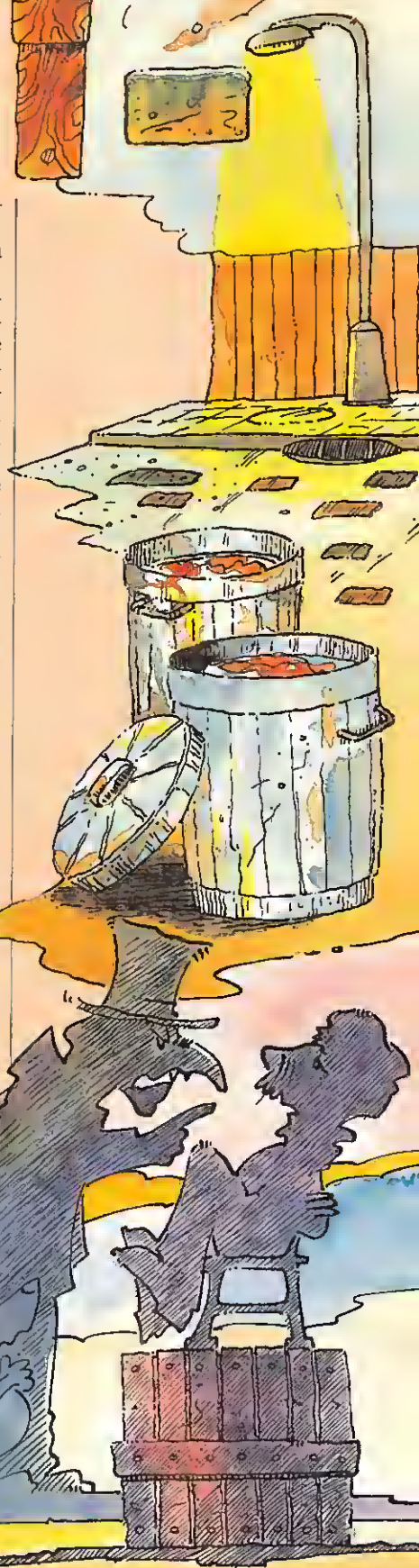
Dirígete a la derecha, salta la caja de la siguiente pantalla. Aparecerás en la tercera pantalla. Aquí tendrás que subir al andamio, ya que por la parte de abajo no cabes, continúa y salta del andamio en el que te encuentras, al que está colgado del techo, en la siguiente pantalla sube las escaleras.

Hecho esto, puedes dirigirte bien hacia abajo o bien hacia la izquierda. Ve hacia abajo, y otra vez tendrás que elegir entre la izquierda o la parte de abajo, ve hacia la izquierda, coge la pista que allí se encuentra, vuelve a la pantalla de donde venías y esta vez baja, una vez abajo ve hacia la izquierda atravesando de esta manera seis pantallas.

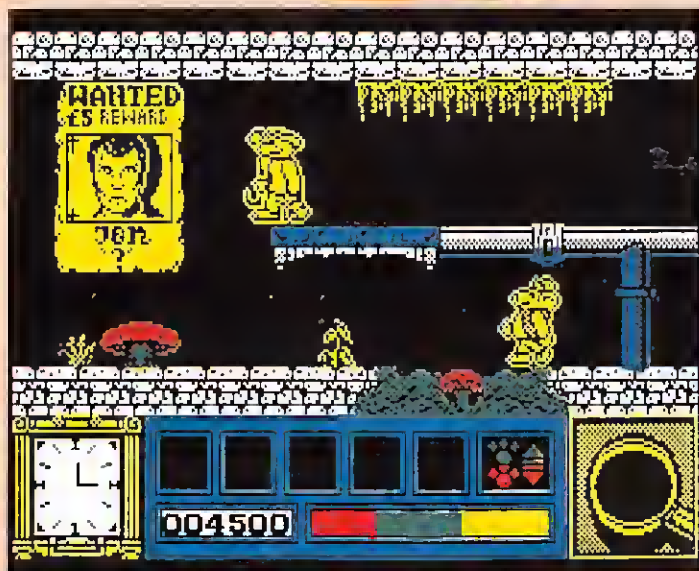
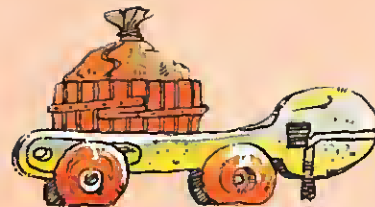
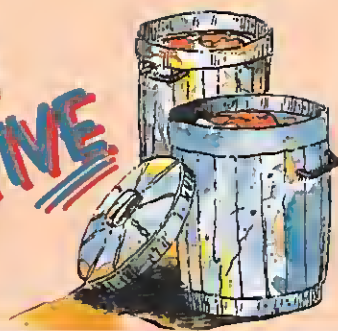
En la tercera, quinta y sexta pantalla podrás encontrar nuevas pistas, así que examínalas.

Cuando estés en la sexta pantalla podrás comprobar que es imposible continuar, así que recorre otra vez las seis pantallas en sentido inverso, sube dos más y una vez arriba, en la pantalla que tiene una escalera y un andamio colgado por el techo por dos cadenas, continúa hacia la izquierda, baja la escalera y te encontrarás con una pantalla en la que puedes continuar hacia arriba o hacia la izquierda, elige esta última dirección por la parte superior del andamio.

Tres pantallas después encontrarás una nue-



Basil the great MOUSE DETECTIVE



AMSTRAD

```
10 'Cargador BASIL para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 FOR i=&4300 TO &4395:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT a=0
50 MODE 1:INPUT "Tiempo infinito (S/N) :
",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=1
60 INPUT "Fuerza infinita (S/N) : ",a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN a=a+2
70 INPUT "Todas las pistas correctas (S/
N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=a+4
80 MODE 0:FOR i=0 TO 15:INK 1,0:NEXT:POK
E 0,a:CALL &43BB
1031 DATA 6,10,21,7B,3,11,0,40,CD,77,BC,
21,70,1,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,9B,1,1,2B,1
,7E,EE,AB,77,23,8,78,B1,20,F6,F3,DD,21,0
,C0,3E,32,CD,15,2,C0,CD,00,F7,DD,21,0,9
,3E,33,CD,15,2,C0,DD,21,0,80,3E,34,CD,15
,2,C0,DD,21,0,AB,3E,35,CD,15,2,C0,F3,3A
,0,0,4F,CB
1032 DATA 47,2B,6,3E,C9,32,D2,91,79,CB,4
F,2B,6,3E,C9,32,AC,8E,79,CB,57,2B,5,3E,C
3,32,73,8B,31,0,1,C3,8F,83,2A,2A,2A,2A,2
0,42,41,53,49,4C,20,2A,2A,2A,2A,2A,21,0
,43,11,0,3,1,0,2,ED,80,C3,0,3
```

POKES AMSTRAD

TIEMPO INFIITO:
POKE &9D2,&C9
VIDAS INFINITAS:
POKE &EA1,&C9
TODAS LAS PRUEBAS OK:
POKE &B73,&C3

SPECTRUM

```
10 REM *****
20 REM *
30 REM * CARGADOR DE
40 REM *
50 REM * BASIL >SPECTRUM 48K.*
60 REM *
70 REM * POR J.J.G.O.
80 REM *
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 27000: GO SUB 9000
120 POKE 23558,0
130 LET A$="QUIERES TIEMPO ILIM
ITADO?": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23308,0
140 LET A$="QUIERES ENERGIA INF
INITA?": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23313,0
150 INPUT "": PRINT #1: INK 7:
PAPER 2: BRIGHT 1: FLASH 1: "
CARGANOO BASIL ORIGINAL
160 LOAD "CODE 55008: BEEP ,1,
0: PRINT USR 23295
1000 INPUT "": LET A$=A$+"?": P
RINT #1: INK 7: PAPER 1: BRIGHT
1: AT 1,0: TR8 (32-LEN A$)/2;A$
1010 LET K$=INKEY$: IF K$("&S") A
ND K$("&N") THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$("&N") THEN GO TO 10
20
1030 BEEP ,1,10: LET A=K$="N": A
RETURN
9000 LET SUM=0
9010 RESTORE 9100: FOR R=23295 T
O 23316: READ A: LET SUM=SUM+R:
POKE A,A: NEXT R: READ A: IF SUM
(<A) THEN INK 7: PRINT "ERROR EN
DATOS": STOP
9020 RETURN
9100 DATA 62,201,50,29,218,205
9110 DATA 0,218,62,201,50,240
9120 DATA 163,62,0,50,60,161
9130 DATA 195,0,128
9140 DATA 2375
9999 SAVE "LD BASIL" LINE 110
```

POKES SPECTRUM

TIEMPO ILIMITADO:
POKE 41968,201
ENERGIA INFINITA:
POKE 41296,0

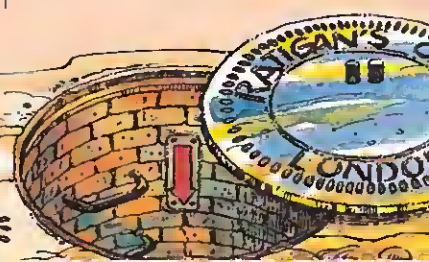
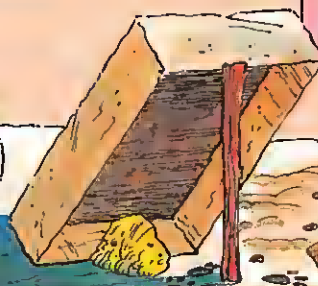
va pista, examinala y vuelve a la tercera pantalla de la que venías, andando esta vez por la parte de abajo, en la segunda pantalla encontrarás una nueva pista, examinala y pasa a la siguiente donde tendrás que subir por la escalera dos pantallas más, una vez arriba atraviesa otras dos pantallas y en la última habrá una nueva pista y un muro infranqueable, vuelve hacia la izquierda dos pantallas y baja otras dos. Te diriges hacia la derecha otras tres pantallas, donde tendrás que volver a subir.

Aparecerás en un fragmento de andamio colgado del techo, vete a la pantalla situada a su derecha, examina la pista y ya que está cerrado dirígete a la izquierda, continúa una pantalla más y salta el andamio.

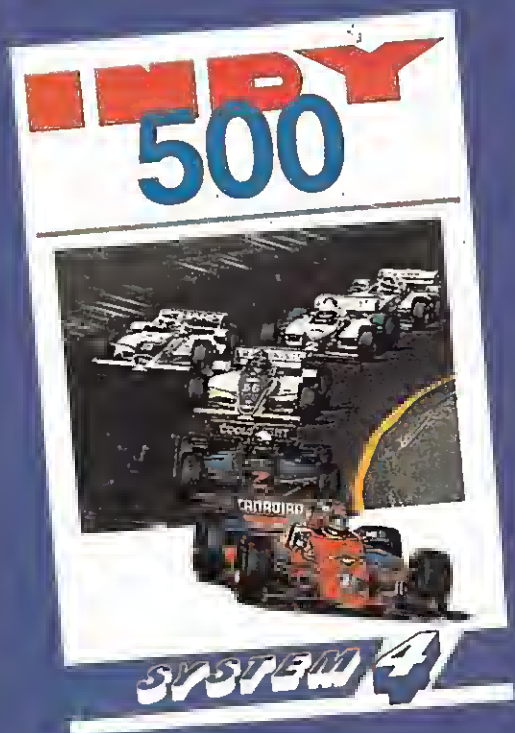
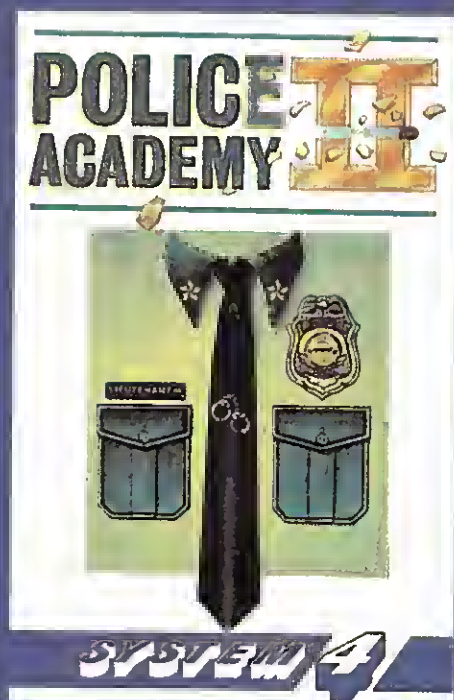
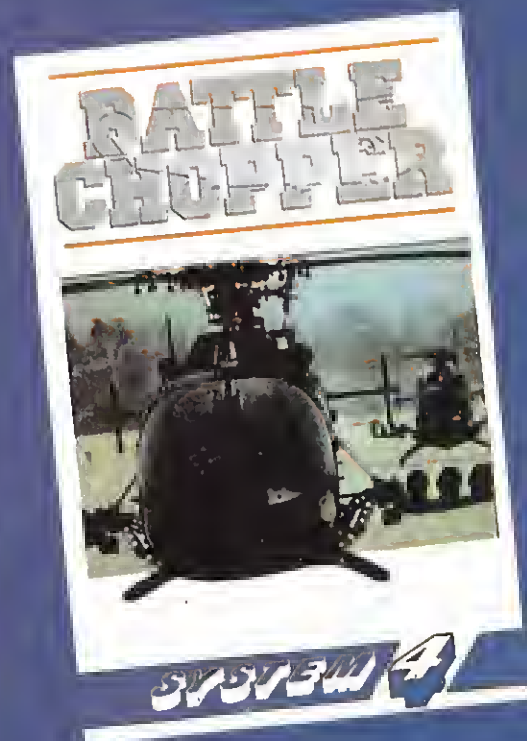
Examina la pista y ¡atención a la siguiente pantalla!, porque en la parte central habrá una escalera que en su momento te llevará al final, pero ahora ve por la parte inferior, avanza tres pantallas y te encontrarás con dos escaleras y dos pistas, examina todas las pistas y vuelve a la pantalla de las dos escaleras para subir por la de la izquierda, sube dos pantallas, continúa por la siguiente hacia la izquierda, te encontrarás con una ventana con reja.

Introdúctete por ella y aparecerás en una habitación cerrada con otra pista, examinala y vuelve otra vez a la pantalla de las dos escaleras. Una vez allí vete hacia la izquierda, atraviesa cuatro pantallas y aparecerás en la pantalla que tenía en su parte central la escalera que por fin te llevará hasta el final. Sube, ve hacia la izquierda y vuelve a subir. Esta vez irás hacia la derecha, y en la siguiente pantalla encontrarás otra escalera que sube. Ya prácticamente lo has conseguido, porque sólo tienes que subir cuatro pantallas y habrás dado con Ratigan.

Si ya has conseguido las cinco pistas correspondientes, carga la 4.ª fase: la escena final del juego. Pero no te vamos a contar cómo es, preferimos que la descubras por ti mismo. Ánimo, tú también puedes conseguirlo...



Emeseequivis



PONTE EN MARCHA

SYSTEM 4

ASTEROIDS



¡Alerta roja!, ¡alerta roja!, grita el pequeño altavoz situado junto a mi estrecha litera. ¡Maldita sea! Son las cuatro de la mañana y, después de las cuatro botellas de vodka lunar que me tomé ayer con el viejo Spock, lo último que deseo es tener que enfrentarme a una maldita nube de asteroides por muy en peligro que se encuentre la galaxia.

Me doy la vuelta intentando hacer caso omiso de la señal, pero el sistema automático de expulsión de emergencia hace que el contacto de mi tabique nasal con el suelo me recuerde la dura realidad diaria. Con toda la rapidez que puedo me voy vistiendo. El casco... ¿Dónde diablos dejaría yo el casco ayer? ¡Ah, aquí está! ¿Qué diablos estaría haciendo dentro de la ducha? Realmente creo que abusé de ese vodka tan bueno. Corro por los pasillos y, a pesar de las obscenidades que me van dedicando todos a los que voy apartando, creo que volveré a llegar tarde. ¡Maldita sea! Entro resbalando en el centro de control y voy a caer de bruces delante del general Lazarus.

—¡Stanley, precisamente estaba solicitando un voluntario para la misión de hoy, así que nos viene usted al pelo! —me suelta el general—. Espero que no le importará arriesgar su vida cuando está en juego la continuidad de nuestra misión.

—No, señor —contesto yo, aunque realmente lo que me hubiera gustado contestarle tiene más relación con su aspecto de hipopótamo panzón y la bondad de un relajante sueñecito, pero, conociendo como se las gasta, prefiero tragarme mis auténticos sentimientos.

Hace ya más de dos meses que salimos de la tierra, un convoy de 32 gigantescas naves crucero, con destino al lejano sistema de Aldebarán, transportando una importante carga de material de fusión termonuclear,

vital para combatir a la avanzadilla Kreg que amenaza con cortar nuestras rutas más importantes de tráfico espacial. Por desgracia, en la tierra sigue imperando la vieja costumbre del enchufe y el encargado de la supervisión de los sistemas defensivos era el cuñado del capitán que sabía de sistemas defensivos lo que yo puedo saber de la teología china. Como resultado de esto, cuando se averió el sistema de alimentación del campo de fuerza de los cruceros, descubrimos que no había a bordo los repuestos necesarios para arreglarlo. Una gigantesca chapuza que hizo el viejo Spock permite que el campo de fuerza aguante un cierto tiempo, pero no demasiado. Como resultado de esto, cada vez que atravesamos una tormenta de asteroides, tiene que salir una nave a liquidarlos antes de que se agote el tiempo protector y uno de ellos atraviere la coraza y haga explotar el material termonuclear y nos mande a todos a contar las estrellas de la nube de Magallanes.

Y hoy me ha tenido que tocar a mí precisamente. Y, cómo no, la nube de asteroides que me toca liquidar es de las buenas. Tendré suerte si no acabo descubriendo, por contacto, lo duros que pueden llegar a ser estos asteroides. Afortunadamente, el general me consuela diciendo que si fallezco en mi tarea, siempre habrá otro recluta dispuesto a ocupar mi puesto. ¡Menudo consuelo!

Salgo a la superficie de la nave disparando sin cesar. Uno a la derecha, dos más a la izquierda. La rítmica presión de mi dedo sobre el dispa-

por fotónico produce poco a poco una impresión hipnotizante y pronto olvido toda sensación y me convierto en un puro reflejo: girar, frenar, apuntar, disparar, buscar otro enemigo, volver a apuntar, disparar, esquivar un asteroide a la derecha, volver a acelerar, no hay tiempo para pensar, me comporto como un autómatas hasta que me avisan por radio que ya he liquidado todos los asteroides de este crucero. Ahora «tan sólo» me quedan otros 31 cruceros. Vuelo hasta el siguiente y vuelvo a comenzar la rutina. Mientras voy liquidando asteroides pienso en mi querida Selene, esperándome en mi apartamento de lujo en la luna, hasta que la súbita pulverización de

SPECTRUM

LISTADO 1

```

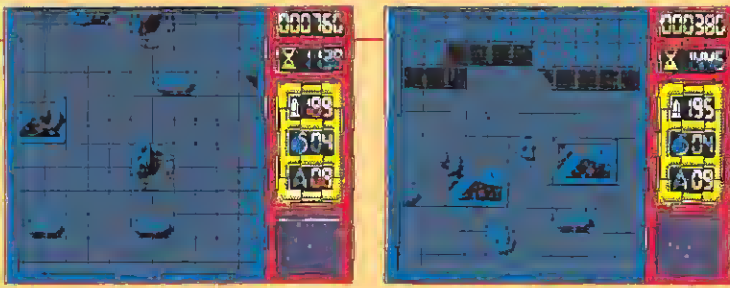
10 LOAD ***CODE 65400
20 FOR x=1 TO 4: READ a$,d,n
30 PRINT a$;" (5/n)?"
40 DIM r$(1): INPUT "r$ THEN PO
50 IF r$="s" OR r$="S" THEN PO
KE d,201: GO TO 70
60 POKE d,n
70 NEXT x
80 CLS: PRINT "introduce la c
  original"
90 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA "Tiempo parado",65431,
6 110 DATA "Eliminar aliens",6543
6,33 120 DATA "Vidas infinitas",6544
1,221 130 DATA "Disparos inagotables",
,65452,221

```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3E5637DD210038	1071
2	11ECBFC0560500000021	773
3	78F71178FF01788FEC08	1492
4	3EC9321C6A3EC9327150	982
5	3EC93255552101020000	535
6	003EC9323655C363F940	1075
7	40407E000042655A4242	644

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 70



mi cuerpo me recuerda que, en este trabajo, una distracción es fatal. Espero que mi funeral sea bonito...

Consejos para el vuelo

Si no quieres acabar como el bueno de Stanley, será mejor que procures seguir los consejos que te damos a continuación.

- Como el comportamiento de la nave es inercial, la mejor forma de controlarla es manteniendo siempre una velocidad moderada y controlando la nave con pequeños toques de aceleración. Cuando vayas viajando en una dirección, ponte mirando en la dirección contraria, para poder frenar rápidamente si aparece algún enemigo.

- Cuando te encuentres con un asteroide dispara en su dirección una ráfaga en abanico de forma que cuando se destruya puedas también destruir a la mayor parte de los asteroides pequeños que se crearán. La bomba es un arma muy útil que deberás utilizar con gran cautela, en las situaciones de gran peligro, pero sin pasarse o pronto te quedarás sin ellas.

- Para acabar con todos los asteroides de una fase la mejor táctica es ser sistemático y trazarse una ruta que recorra cada pantalla, viajando bastante rápido y vigilando el radar. Cuando veamos aparecer un enemigo deberemos reducir rápidamente nuestra velocidad y liquidarlo. Cuando ya hayamos recorrido toda la superficie de la pantalla liquidando a todos los asteroides que veamos, si todavía queda alguno podemos hacer más pasadas a mayor velocidad, pues el peligro es menor.

- Las bolitas que proporcionan

extras son una de las partes más importantes del juego y deberás entrenarte en recogerlas con toda la precisión que puedas, pues la clave de la supervivencia prolongada en este juego está en saber hacerse fácilmente con estas ayudas, sin las cuales el juego se hace notablemente más difícil. Especialmente importantes son las bolitas de tiempo extra («T») que deberemos procurar coger a toda costa. En cambio, las bolas de puntuación extra («P») sólo debemos intentar cogerlas si no hay ningún peligro cerca y estamos sobrados de tiempo, pues los puntos que proporcionan son bastante escasos.

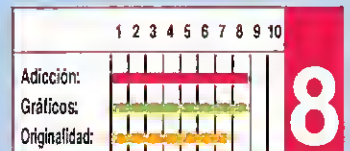
- Por último, cuando empieces a dominar el juego y consigas pasar varias fases, recuerda que con la opción «A» del menú del juego podrás volver a empezar en la penúltima pantalla que alcanzaste, sin necesidad de volver a jugar todas las pantallas anteriores, un detalle que sin duda es de agradecer.

Si todos los consejos anteriores se muestran inútiles y eres incapaz de conseguir el dominio necesario y estás empezando a desesperarte, no te preocupes, pues el juego tiene un modo de trampa incorporado que no dudamos que te será muy útil. Si mientras estás jugando pulsas a la vez las teclas E, L, I y S, el juego entrará en el modo trampa, en el que serás inmune al contacto con los asteroides y los alienígenas, aunque el tiempo seguirá contando y si se acaba perderás una vida, de forma que el juego tampoco se hace excesivamente trivial, aunque sí será mucho más fácil.

Los viejos arcades nunca mueren, o al menos eso creen los chicos de Made in Spain que han rescatado del archivo de los clásicos uno de los primeros programas que apareció por las salas de juego: «Asteroids». Obviamente no se han limitado a hacer una copia idéntica de este exitoso programa sino que, basándose en él, han creado uno de los matamarcianos más divertido y adictivo de cuantos han pasado por nuestra redacción en bastante tiempo.

Uno de los primeros aspectos que destacan en el juego es la cuidada presentación de que se ha sido dotado. Nada más cargar el programa éste se presentará a sí mismo en una secuencia de voz digitalizada muy por encima de lo que estamos acostumbrados a escuchar. A continuación podrás oír una buena melodía de presentación que da paso a la aparición del menú. En éste además de las típicas opciones para cambiar los controles y empezar la partida encontraremos una opción para comenzar en una partida anterior. Esto funciona de la siguiente

manera, si al jugar la partida anterior conseguimos, llegar a un nivel alto podremos recomenzar al morir en el nivel anterior al que estuviésemos. Es decir, si morimos en el nivel 3 podremos recomenzar en el nivel 2 (obviamente esto sólo funcionará si no apagamos el ordenador entre una partida y otra). En cualquier caso, dado que existen 32 niveles distintos esta opción resulta sumamente útil, pues intentar llegar al final con las nueve vidas de que disponemos en una sola partida es algo sólo reservado a los virtuosos del joystick. Todas las versiones mantienen una calidad similar, con las lógicas diferencias sonoras y gráficas, pero quizás la mayor virtud del programa es que partiendo de un planteamiento bastante sencillo se ha conseguido crear un excelente arcade con el que el aburrimiento es absolutamente imposible. Un nuevo acierto del software español.



Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

```

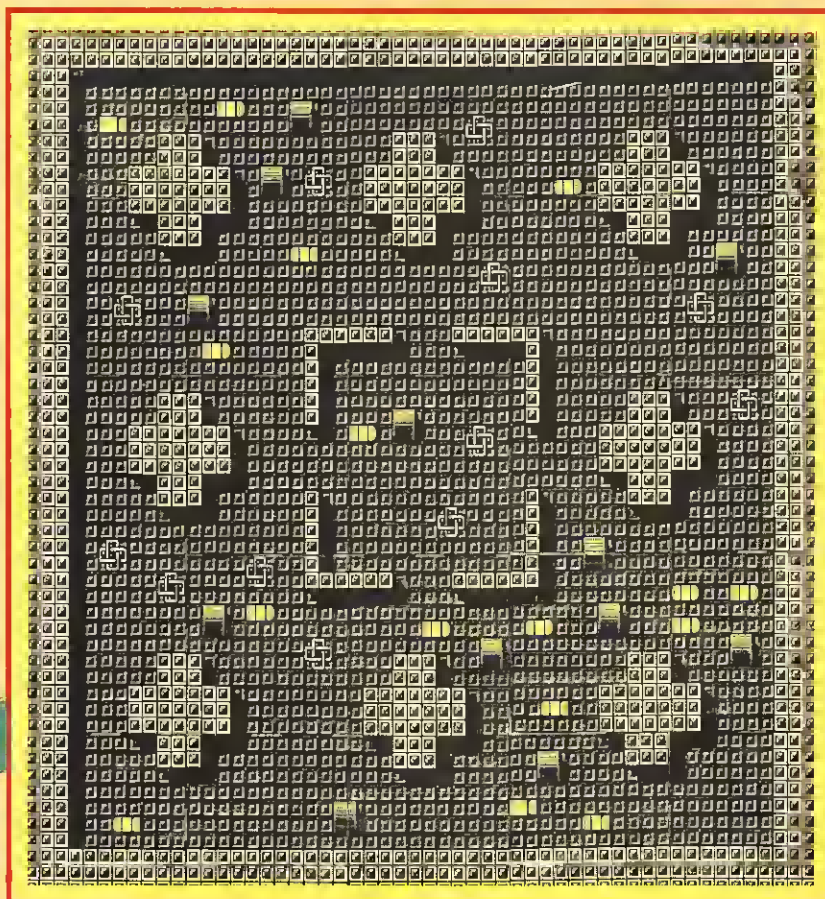
MSX
10 CLS:D=64777:
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=64826:1 TO 64841: STEP 5:READ
A$:A:PRINT A$;" (S/N)":INPUT C$:C$=LEFT
$(C$,1)
60 IF C$="S" OR C$="S" THEN POKE X,201
ELSE POKE X,A
70 NEXT X
75 CLS
80 PRINT "Introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR 5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,35299:
220 BLOAD "cas:after
230 BLOAD "cas:todo
240 DEFUSR=64777:A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,285,5,138,33,1
60,148,17,0,0,1,0,64,285,92,0,285,231,
137,285,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,151,175,197,229,20
5,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,2
42,285,231,0
1020 DATA 62,201,58,42,77,62,201,58,10
5,86,62,201,58,176,77,62,201,58,145,77
,195,167,139,-1
2000 DATA Tiempo parado,221
2010 DATA Eliminar aliens,33
2020 DATA Vidas infinitas,221
2030 DATA Disparos inagotables,221

```

Cargador Spectrum

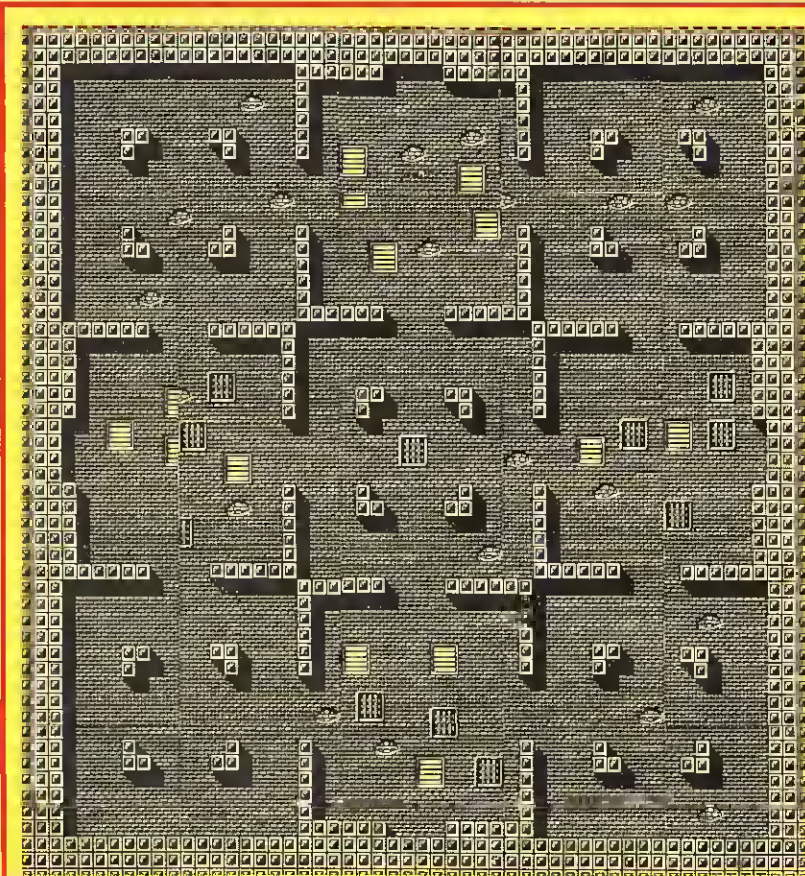
Para utilizar el cargador introduce la cinta y original y escribe MERGE ""

Cuando cargue un programa el ordenador hará NEW. Para el cassette y escribe LOAD "" e introduce la cinta con el programa cargador. Cuando haya salido este programa responde a las preguntas que te hará para elegir las distintas opciones y, cuando te lo indique, vuelve a introducir la cinta original sin rebobinarla y pulsa Play.



Hasta ahora una de nuestras constantes en todos los artículos de la sección «Patatas Arriba», ha sido la de presentar los mapas completos de cada juego. *Asteroids* es una excepción. Por motivos fácilmente deducibles —consta de 32 fases, compuestas por 25 pantallas cada una, lo que supone un total de 800 pantallas y más o menos 16 páginas de revista—, hemos decidido publicar solamente los cuatro mapas correspondientes a las fases más complicadas del juego. Pero aun así estamos seguros que con ayuda de los infalibles cargadores de vidas infinitas, no habrá pantalla que se os resista.

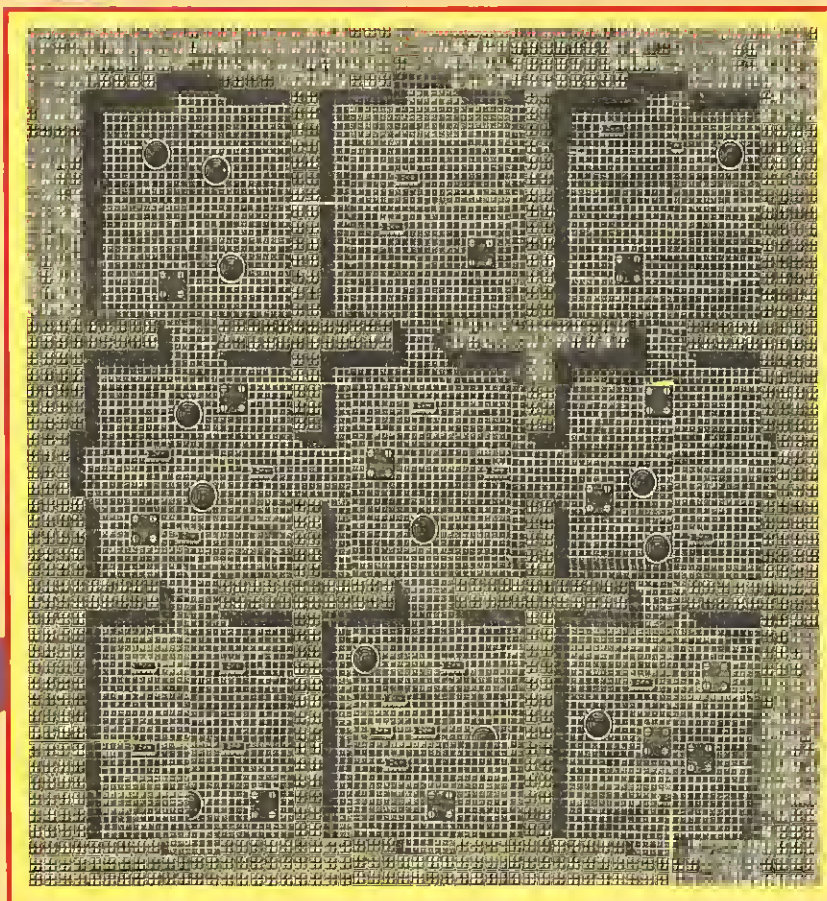
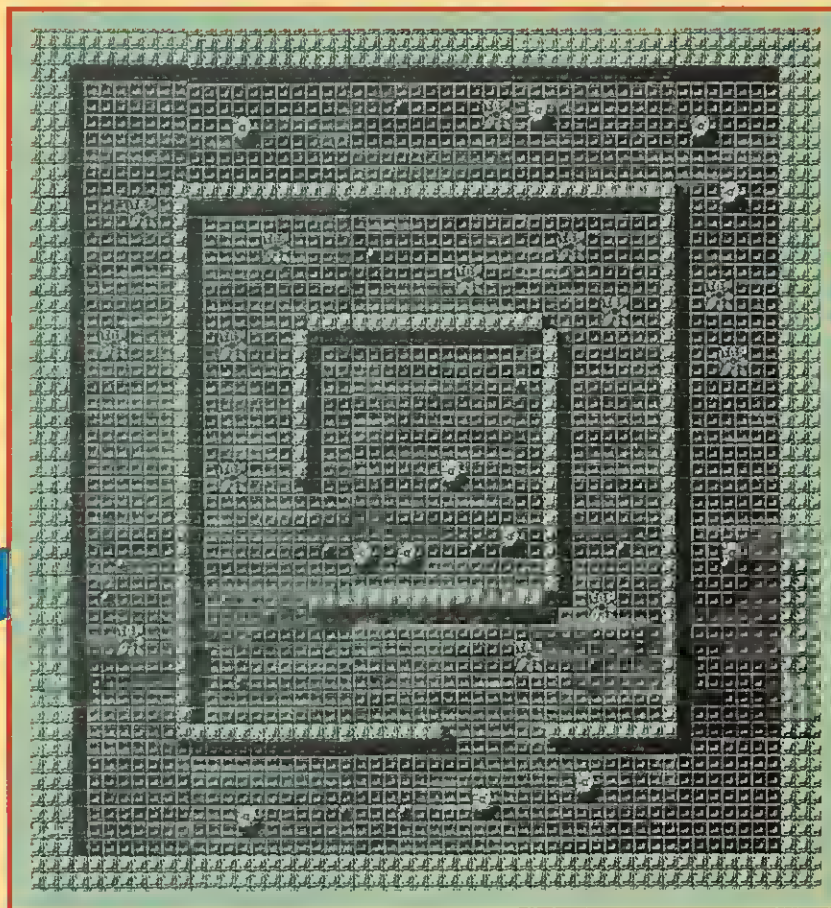
FASE 19



NOTAS



FASE 15



FASE 28

MICRO
Mania
Solo para adictos



Programadores

Jon DEAN

director de "The Software Studios"

Por estas mismas páginas han desfilado los programadores que han dado vida a juegos que, sin duda, harán historia en el mundo del software de acción. En esta ocasión hemos decidido ampliar nuestras perspectivas. Por ello conversamos con Jon Dean, el director de uno de los departamentos de programación de Activision, quien nos contó cómo se trabaja en su compañía y cuál es el proceso para la producción de un juego.

The Software Studios» es un departamento de Activision que está dedicado al desarrollo y producción de juegos, que luego se distribuyen bajo uno de los sellos que pertenecen al grupo Activision, como Electric Dreams o System 3.

Las oficinas de Software Studios están situadas en el último piso de un edificio que antiguamente era la estación de ferrocarriles del puerto de Southampton. Allí conversamos con Jon Dean, fundador de la compañía y su actual director, quien nos mostró cómo se trabaja en una compañía de este tipo, y nos brindó la posibilidad de conocer a los autores de títulos tan conocidos como «Enduro Racer», «Aliens» y «The Last Ninja».

—Micromanía (MM): ¿Cuál es la función de Software Studios?

—Jon Dean (JD): Software Studios es responsable del 80 ó 90 por 100 del software de Activision producido en Gran Bretaña. En realidad, somos un equipo de coordinadores, ya que la gama de productos de Activision es tan extensa y variada que sería imposible intentar contratar programadores expertos en todos los aspectos que se precisan. Por lo tanto, contratamos como colaboradores a programadores o equipos, que aunque estén dispersos por todo el país, respondan a las necesidades concretas de un determinado juego.



Larry Sparks, director de marketing y Jon dean.

—MM: ¿Quiere esto decir que los juegos no se desarrollan aquí, en los estudios?

—JD: No exactamente. Aquí tenemos todas las facilidades necesarias, así que si alguno de nuestros programadores desea trabajar aquí lo puede hacer, pero en la mayoría de las ocasiones prefieren trabajar en sus propias oficinas. Aunque todos los toques finales, y la supervisión del trabajo se realiza desde aquí; antes de lanzar un producto se le somete siempre a rigurosos chequeos de calidad.

—MM: ¿Cómo conseguís que un proyecto se convierta en realidad, manteniendo todos los detalles de la idea inicial?

—JD: Mantenemos estrecho contacto con nuestros programadores. Todas las semanas

los directivos de software supervisan el progreso de cada producto para comprobar que no se retrasa y se mantiene la calidad. Semanalmente fijamos metas con los programadores y sólo de ellos depende que se cumplan los objetivos.

—MM: ¿Qué proceso sigue un juego hasta que se comercializa?

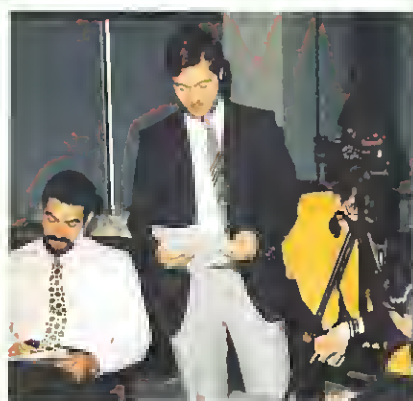
—JD: Pongamos por caso «Enduro Racer», que fue uno de los primeros productos que pasaron por las manos de Software Studios, y además uno de los mayores éxitos de Activision, pero que bien podría ser el caso de cualquiera de los juegos que hemos producido, como «Aliens» o «Predator», o uno en el que estamos trabajando ahora mismo, que llevará el nombre de «Karnov».

Lo primero que hacemos es adquirir el juego original arcade, y después investigamos con nuestros programadores todos los aspectos de éste para adquirir un conocimiento pleno. Intentamos descubrir las razones por las que el juego se hizo famoso en las máquinas recreativas. Existen muchos factores, pero normalmente el factor más importante es el «gameplay», aunque los gráficos y los efectos sonoros tienen también mucha importancia. Después tenemos que decidir qué partes del juego debemos modificar para adaptarlo a un ordenador personal, ya que las diferencias de memoria disponible son evidentes.

Así, después de planear las diferentes partes del juego que



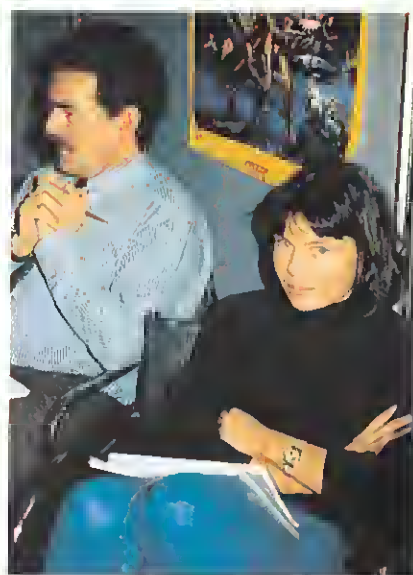
Rod Cousens, vicepresidente de Activision.



Jon Dean y Larry Sparks en la rueda de prensa.



Neil Jackson, productor del departamento de software.



Roger Large junto a C. Hirsch, directora de marketing para el Reino Unido.

queremos pasar a Código Máquina, contratamos un programador para que lleve a cabo esta operación, que generalmente es un experto en el tipo de juego que nos ocupa. Una vez que hemos seleccionado al equipo de programadores discutimos el desarrollo del juego con ellos, y planificamos las fechas. Los programadores deben plantearse metas semanales realistas, que nosotros controlamos puntualmente, para que el producto no se retrase.

—MM: Giga Games es el nombre de un equipo de programadores que trabajó con «Enduro Racer». ¿Desarrollaron ellos todo el juego o encargaron alguna parte del mismo a otros programadores?

—JD: «Enduro Racer» fue realizado por ellos en su totalidad. Creemos que perdemos control sobre el desarrollo de un juego si el equipo de programadores que contratamos está dividido.

—MM: Has hablado mucho sobre el código de un juego, pero ¿no te parece que hay otros factores importantes como los gráficos?

—JD: Desde luego, usamos un equipo de excelentes artistas gráficos llamado Focus. Ellos producen los gráficos tal y como lo requieren los programadores. Focus es un equipo de profesionales que conocen perfectamente el enorme potencial de los ordenadores, y que ahora han convertido el arte en computadoras en un producto número uno.

—MM: Cuando tenéis preparados los gráficos y el código, ¿cuál es el

siguiente paso?

—JD: Sometemos el juego a una serie de pruebas y chequeos rigurosos, a partir de los cuales se reajusta y mejora con vistas a su comercialización. Este último proceso puede llevar mucho tiempo y resultar molesto, pero es esencial si queremos mantener la calidad de nuestros productos.

—MM: ¿Cómo surge la idea base de un juego?

—JD: Hasta ahora hemos utilizado con éxito películas como Aliens y Predator como ideas, además de juegos creados para otras máquinas.

La ventaja de un producto realmente novedoso es que es diseñado para un ordenador concreto, partiendo de sus limitaciones. El Spectrum, por ejemplo, tiene sus límites, pero si se

crea un juego específicamente para él, éstos pueden convertirse en ventajas. Nuestra intención es escribir programas que exploten las ventajas de un ordenador determinado, lo que a veces significa desviarlo de la línea original.

—MM: ¿Alguna vez alguien os ha ofrecido un programa completamente listo para la venta?

—JD: En muy raras ocasiones. El mercado del Reino Unido se está haciendo cada vez más sofisticado, por lo que es difícil que alguien haga un producto con las cualidades que nosotros exigimos. Aunque algunas veces sí hemos aprovechado una idea y hemos intentado trabajar sobre lo que nos han ofrecido.

—MM: ¿Puedes dar algún consejo a alguien que quiera dedicarse profesionalmente a la programación de juegos?

—JD: Una de las críticas que constantemente hago a los programadores es su renuncia o incapacidad para documentar y estructurar su trabajo. Si no siguen este consejo se hace realmente imposible revisar un programa porque se olvidan de cómo funciona. Les recomendaría que siguieran un curso de programación, de forma que les permita adquirir una comprensión de la estructura y la naturaleza de los lenguajes de ordenador, lo cual les servirá para cualquier lenguaje que un día decidan usar. Hay que tender a la profesionalización.

ALAN HEAP

Serma Software **Joystick** **pone un mano en cada mano.**



Todos los Joysticks Konix son anatómicos, dan una respuesta inmediata por Microswitch. Construcción robusta, cable más largo para mayor movilidad. 12 meses de garantía.

Con el KONIX 1, el joystick más vendido de Europa, te regalamos un divertido juego **¡VALIDO PARA TODOS LOS SISTEMAS!**



KONIX PC
 Dos dispositivos de disparo. Centrado de monitor, autómático o manual. Torijera adaptadora con dos entradas. Se puede usar con IBM® y compatibles y AMSTRAD P.C.®.

2.050 ptas.



KONIX ATARI
 Con dispositivo de auto-disparo. Se puede usar con SPECTRUM, SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64, 128 y VIC 20, ordenadores ATARI, AMIGA y MSX.

2.350 ptas.



KONIX 1
 El primer joystick de la serie KONIX. Válido para SPECTRUM y SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64 y 128, AMSTRAD CPC y MSX.

2.350 ptas.

KONIX 2/1+3
 Ahora, para tu ordenador con espejo, el mejor joystick del mercado: Joystick Konix para ordenadores +2/+3.

3.350 ptas.

Más allá del planeta NEMESIS está...

SALAMANDER

Seama Software

 **KONAMI**

GRAN NOVEDAD

**AHORA EN VERSION MSX
AL PRECIO DE 5.600 pbs**

SALAMANDER

Has entrado en las profundidades del espacio, el cual está dominado por una criatura cuyos poderes mágicos sobrepasan tu imaginación. La salamandra tiene esclavizado a todo su reino y, ¡SOLO TU PODRAS LIBERARLO! aniquilando su fuerza destructora.

VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA. 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63

TITULO _____	SISTEMA: _____	REVISTA _____
NOMBRE Y APELLIDOS _____		DIRECCION _____
POBLACION _____		PROVINCIA: _____
COD. POSTAL _____	TEL. _____	FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO <input type="checkbox"/> CONTRARREEMBOLSO <input type="checkbox"/>

BATTY

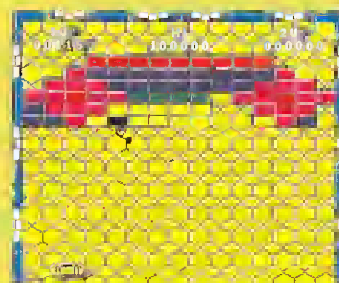
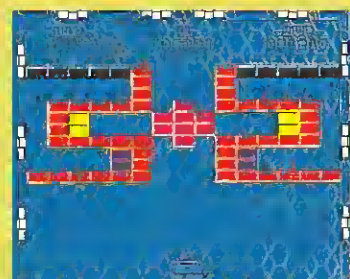
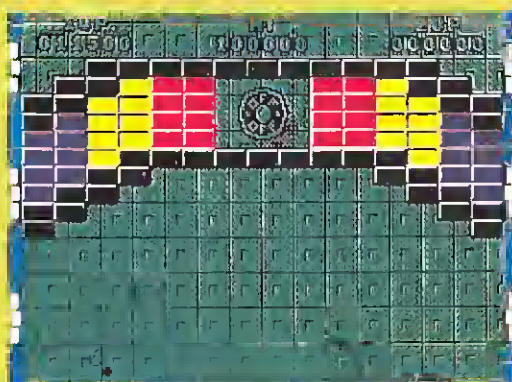
SPECTRUM

```

10 REM CARGADOR "BATTY"
   POR ANGEL MARTIN
20 CLEAR 64: LOAD ""CODE : PO
KE 65522,252
30 FOR N=64512 TO 64517: READ
A: POKE N,A: NEXT N
40 PRINT USR 64753
50 DATA 50,56,189,195,0,104

```

Àngel Martín
(Barcelona)



WHOPPER CHASE

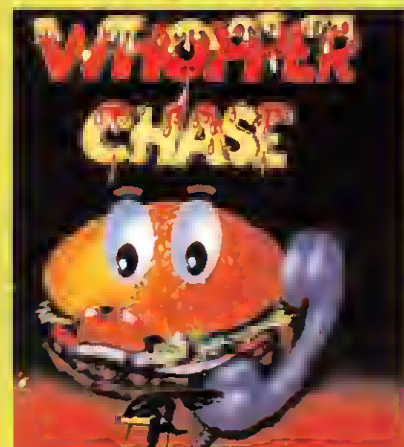
SPECTRUM

```

10 REM WOPPER CHASE
   POR MICHAEL MARQUES
15 PRINT "PON LA CINTA": "DE5PU
E5 DEL CARGADOR ORIGINAL": PAUSE
100
20 FOR N=65500 TO 65520: READ
A: POKE N,A: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 65500
40 DATA 221,33,0,64,17,232,189
,62,0,55,205,86,5,62,167,50,159,
243,195,0,91

```

Michael Marqués
(Valencia)



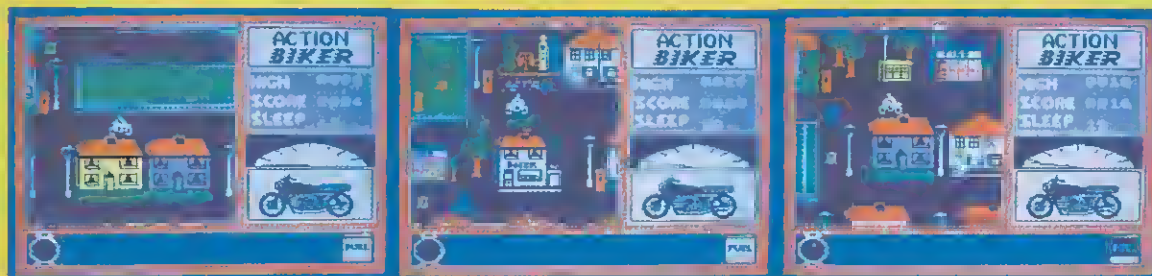
ACTION BIKER

COMMODORE

```

10 REM ** ACTION BIKER (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FOR T=0 TO 79:READ A:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IF S<>9264 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 INPUT "¿VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N" THEN POKE319,173
60 INPUT "¿FUEL INFINITO (S/N)";B$:IFB$="N" THEN POKE322,173
70 PRINT "¿INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WAIT 1,56,49
90 PRINT "POKES DEL ACTION BIKER POR J.S.F."
100 SYS272:LOAD
110 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
120 DATA 159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
130 DATA 141,176,3,76,199,2,169,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,3
140 DATA 208,12,165,172,233,175,201,2,175,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
    
```

Javier Sánchez (Barcelona)



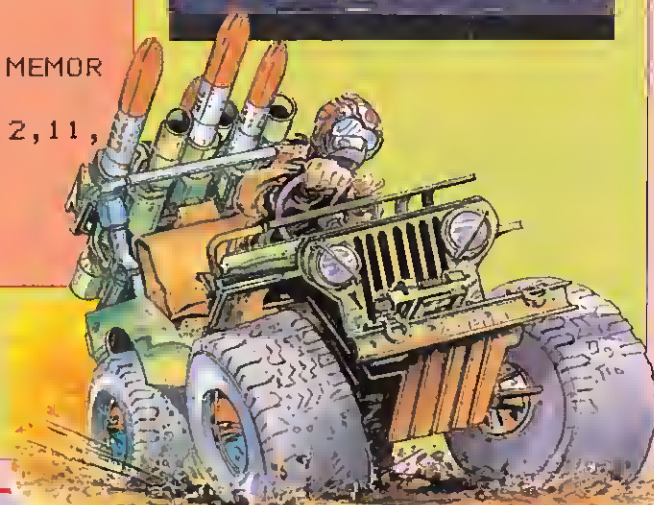
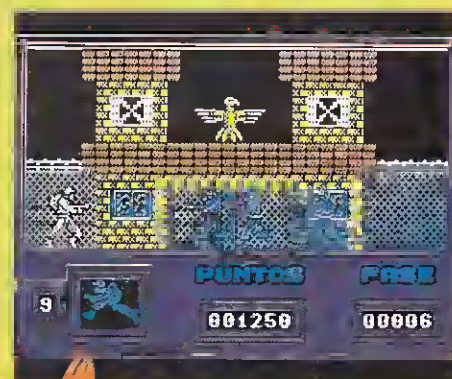
ARMY MOVES 2.ª PARTE

AMSTRAD DISCO

```

10 MODE 0:FOR n=0 TO 15:READ a:
INK n,a:NEXT n:BORDER 0
20 PRINT "Introduzca el disco original y
pulse una tecla.(Clave 2a.parte es 1537
2)
30 CALL &BB18
40 PRINT "2-Army 2"
50 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 70:LOAD "ar
m2":GOSUB 90:FOR n=7000 TO 7300:POKE n,2
01:NEXT n:CALL 37720
60 GOTO 50
70 LOAD "armyscr",49152:OPENOUT"d":MEMOR
Y 1309:CLOSEOUT:RETURN
80 DATA 0,13,26,12,24,25,18,20,9,1,2,11,
15,10,3,6
90 a$=INKEY$
100 a$=INKEY$:IF
110 RETURN
    
```

Sergio Garzo González (Murcia)



STAR WARS

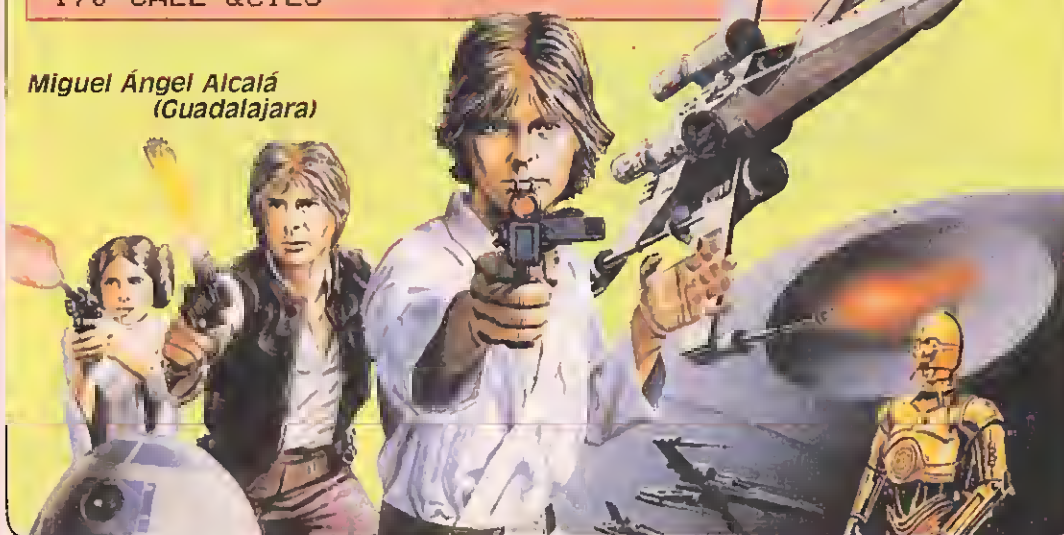
AMSTRAD

```

10 'Cargador STARWARS para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 CLS:INPUT"Escudos infinitos (S o N) :
   ",vid$:vid$=UPPER$(vid$)
50 MODE 0
60 MEMORY &1FFF
70 OPENOUT "t"
80 BORDER 0
90 FOR x=0 TO 15
100 READ a:INK x,a:NEXT x
110 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,2
    3,26,24,16,23
120 LOAD "!",&C000
130 LOAD "!",&2000
140 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
150 LOAD "!",&C000
160 IF vid$="S" THEN POKE &63C1,&B7
170 CALL &C1E6
    
```

Para utilizar este cargador es necesario primero pasar en la cinta original el Basic del Programa.

Miguel Ángel Alcalá
(Guadalajara)



CAMELOT WARRIOR

MSX

```

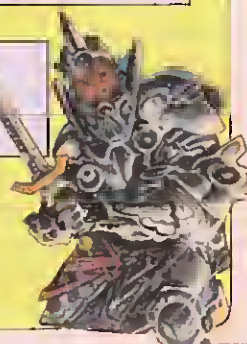
10 REM CARGADOR CAMELOT WARRIOR
20 REM .R.M.
30 PRINT "PON LA CINTA":BLOAD"CAS:"
40 POKE 51815!,195:POKE 51816!,0:POKE
    51817!,159
50 FOR T=0 TO 12:READ A:POKE 40784!+T,
    A:NEXT
60 INPUT "CUANTAS VIDAS (1-255)":V:IF
    V>255 OR V<1 THEN V=9
70 POKE 40786!,V:DEFUSR=51674!:A=USR(0
    )
80 DATA 245,62,9,50,92,181,241,205,14,
    170,195,106,202
    
```

SOLUCIÓN
JUEGO

Micromania número 12
pág. 61
Mapa Micromania
número 12
pág. 70

Cargadores para
otras versiones
Spectrum: Micromania
n.º 12 pág. 72.

José Ramón Mayor
(Zaragoza)



OCA SION

● **COMPRO** el programa antiguo original de «Tute» de Investró-nica. Pago 2.000 ptas. Alfonso Cambor Florez. Fuertes Acevedo, 130, 2.º D. 33006 Oviedo.

● **VENDO** Spectravideo 328 por 15.000 ptas. o lo cambio por un Spectrum 48 K. José García Gómez. Quesada, 17, 2.º, 11. 04007 Almería.

● **VENDO** Spectrum Plus 2, con menos de 1 año, por 25.000 ptas. También vendo unidad de disco Wafadrive para Spectrum con dos entradas de cartuchos con interfaces RS-232 y Centronics por 18.500 ptas. Compro Spectrum Plus 3 o lo cambio por lo anterior. Pedro Morales Puertas. Mediodía, 68, 3.º-6.ª. 17310 Lloret de Mar (Girona). Tel. (972) 36 92 46.

● **COMPRO** monitor color para Spectrum. Precio a convenir. Carlos González Sánchez. Paseo Marina, 238. 08860 Castelldefels (Barcelona). Tel. 664 38 71.

● **DESEO** ponerme en contacto con usuarios del ZX Spectrum para cambiar juegos, ideas, trucos,

etc. Interesados escribir a José Ángel Castilla Soriano. Legión Española, 23, 2.º A. 21005 Huelva.

● **ME GUSTARÍA** intercambiar ideas con los usuarios del Spectrum 48 ó 128 K. Interesados llamar o escribir a José A. Arias Vilchez. Carnicerito, 2, 2.º C (Edif. Extremadura). 29003 Málaga. Tel. 32 65 39.

● **DESEARÍA** recibir las instrucciones en español de los programas Gens 3M y Mons 3M. Pagaría gastos de envío y fotocopias. Juan Manuel Hernández Mo-hedo. San Bartolomé, 18. 23740 Andújar (Jaén). Tel. 50 16 10.

● **REGALO** juegos (Combat School, Rampage, Rygar, etc.) por las instrucciones del Mons y Gens que se publicaron en MICRO-HOBBY. Escribir a Ricardo Estrella Ramírez. Vía Lusitana, 72, 1.º B. 28025 Madrid. Tel. 460 24 41.

● **VENDO** ordenador Amstrad

CPC 464, monitor f. verde, completamente nuevo (tiene seis meses) por 46.000 ptas. Regalo 30 juegos. José Luiz Sáez Zanón. Juez Ángel Auerol, 5, 1.º. 46900 Torrente (Valencia).

● **CAMBIO** una cámara fotográfica réflex Praktica MTL 5b (profesional) por una impresora con interface para Spectrum Plus 2 o por unidad de disco. Llamar al tel. (972) 36 92 46 en horas de comida y preguntar por Pedro.

● **DESEARÍA** que me vendieran el Trivial Pursuit. Juan Carlos Jara Talamante. Avda. F. Molina las Flores, 2, P. 3, 4.º B. 21006 Huelva.

● **DESEARÍA** contactar con usuarios de Spectrum 128 Plus II de toda España (chicos-as) para cambiar trucos, programas, información y juegos. Jorge Jiménez Orrios. Francisco Bastos, 14, 5.º, 3.ª. 43005 Tarragona. Tel. 22 83 41.

● **URGE** vender ZX Spectrum

Plus 128 K en perfecto estado, comprado en julio-87, con todos sus cables, fuente de alimentación, interface y joystick y ocho programas originales. Todo por 25.000 ptas. Sólo Madrid y provincia. Jesús Mateos Cejudo. Gran Capitán, 28. Móstoles (Madrid). Tel. 618 87 20.

● **DESEARÍA** vender la colección de cintas de «Your Computer» de la 1 a la 7, sin incluir la 5. Las vendo por unidad o la colección entera a 350 y 1.700 ptas., respectivamente. Interesados escribir a Daniel García Plaza. Camarena, 201, 3.º B. 28047 Madrid. Tel. 718 28 08.

● **VENDO** consola de videojuegos Philips con dos joysticks, teclado alfanumérico, seis cartuchos e instrucciones con embalaje, por sólo 15.000 ptas. Zaida Vinader Cano. Ovieta, 7, bajo. 31015 Pamplona. Tel. 11 75 02.

● **VENDO** el libro *Taller de informática* por 500 ptas., incluido gastos de envío. Félix Gallego Martínez. Galcerán de Pinos, 15, 2.º, 4.ª. 43480 Vilaseca (Tarragona). Tel. (977) 39 18 46.

TOPO

ENTRA EN EL GRUPO DE LOS ELEGIDOS BUSCAMOS PARA COLABORAR CON NOSOTROS

Programadores expertos en código máquina, con conocimientos de programación de juegos para cualquiera de estos ordenadores: Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, PC y Atari ST.

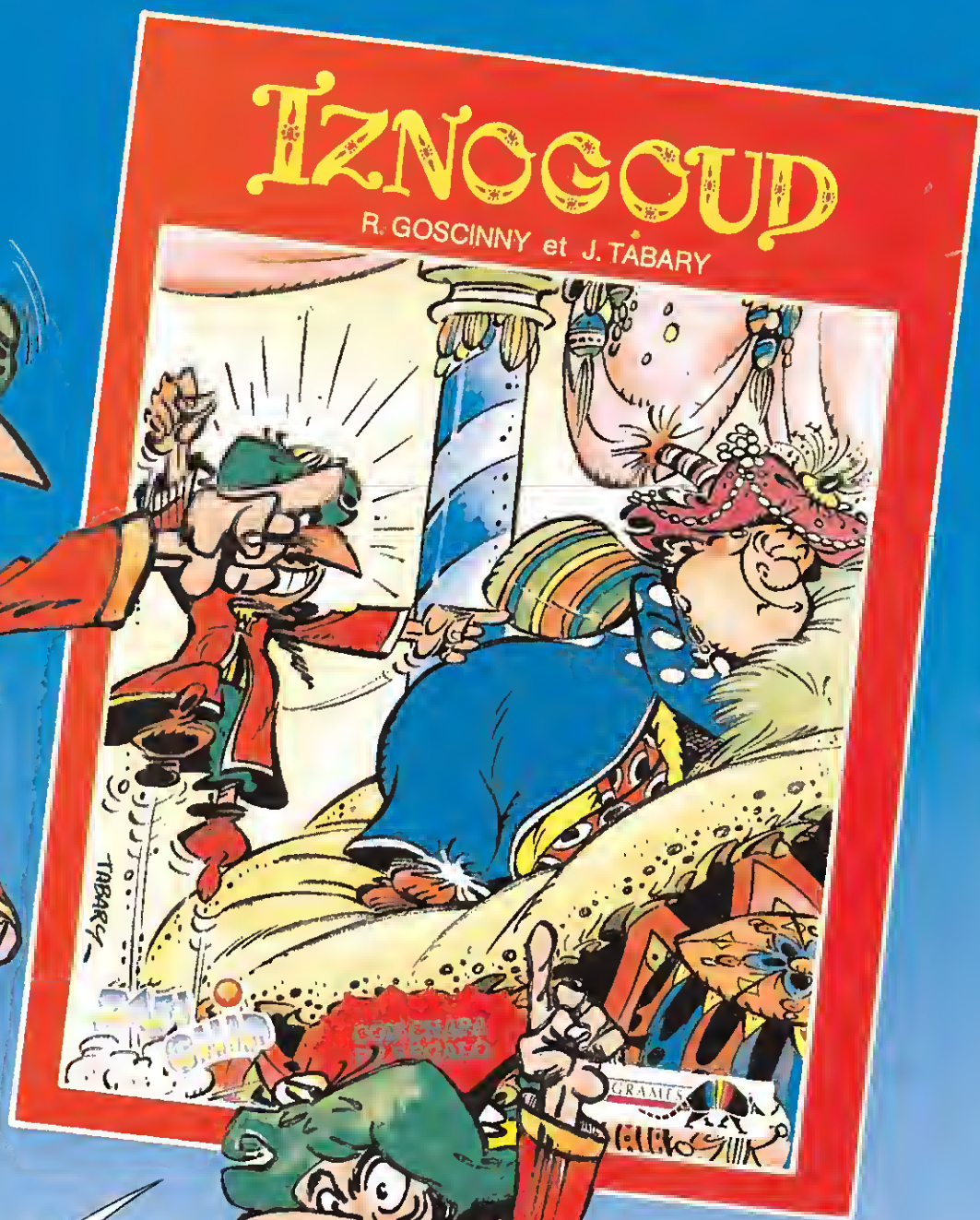
Todos los interesados deberán enviarnos una carta con sus datos personales y teléfono a la siguiente dirección:

TOPO SOFT
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID

Indicando en el sobre: «REFERENCIA COLABORADORES» y adjuntando una muestra de algún juego o trabajo realizado en código máquina.

¡¡ESTA PUEDE SER TU GRAN OPORTUNIDAD!!

POR FIN SERÉ CALIFA

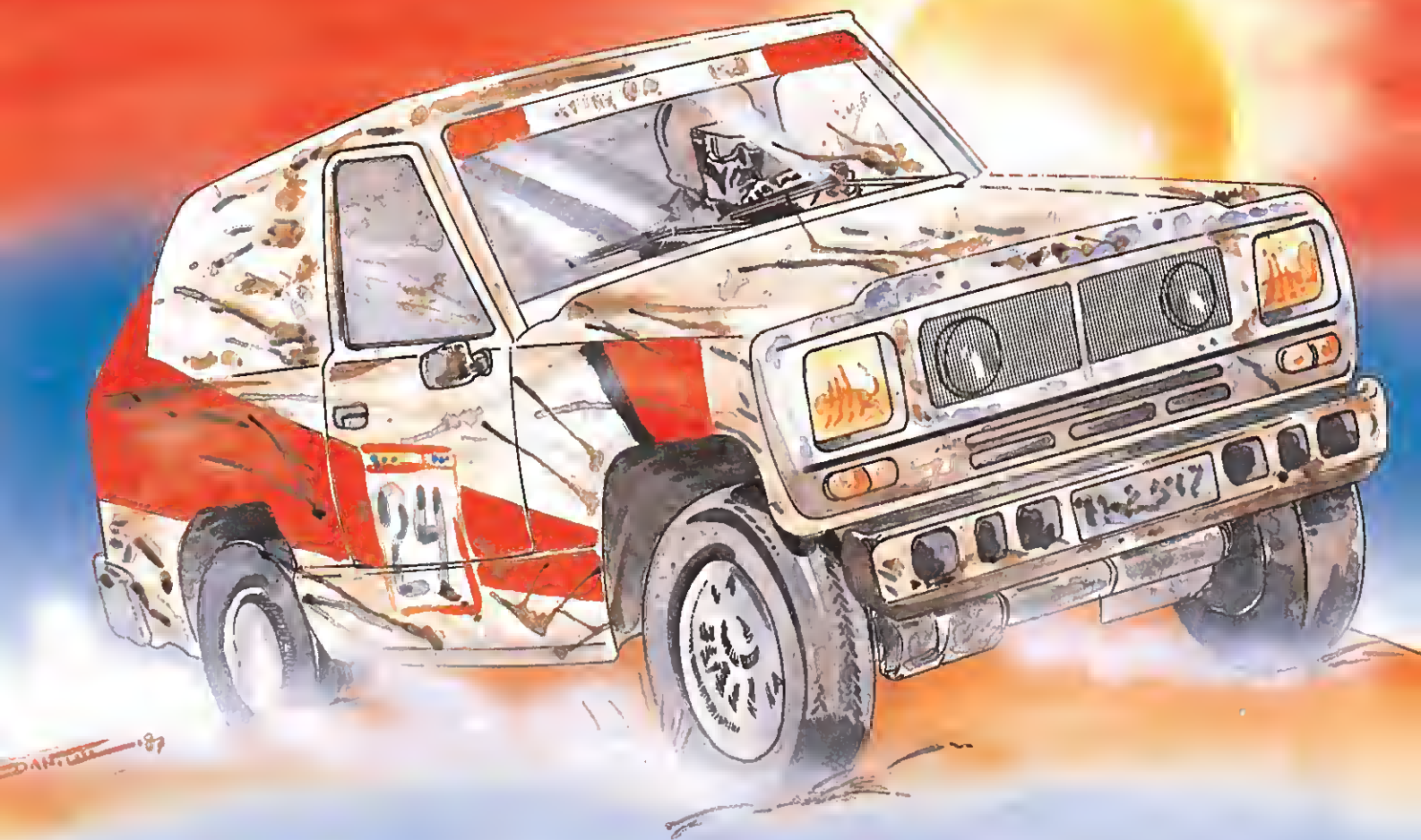


DISPONIBLE EN
AMSTRAD
Y
AMSTRAD DISC

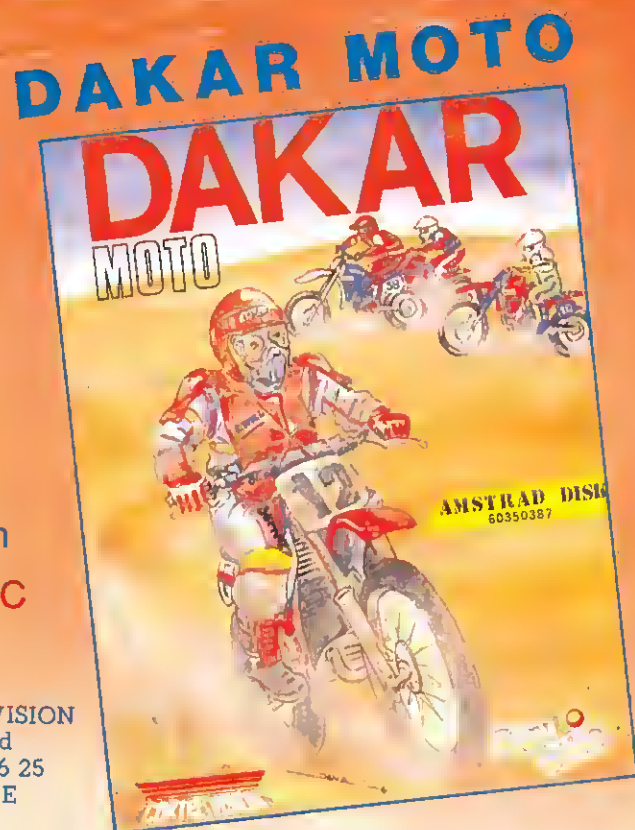
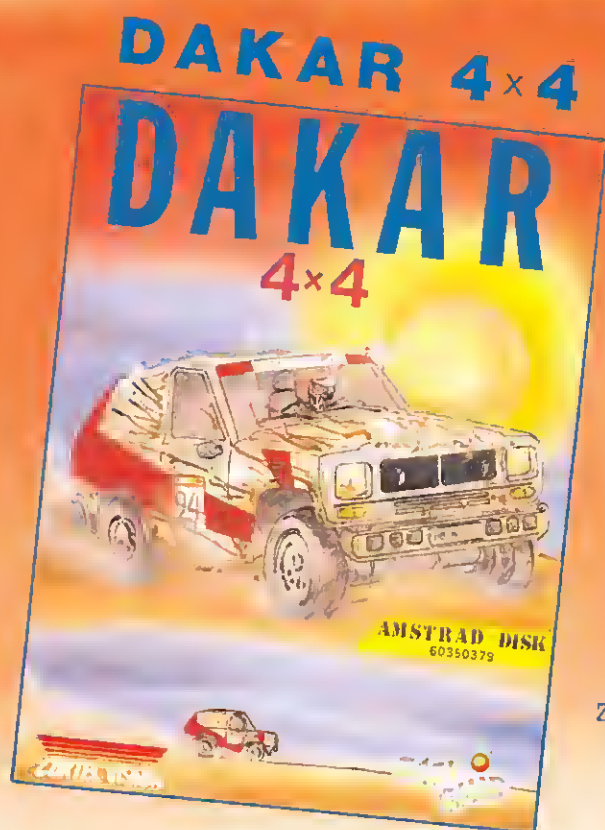
Y PROXIMAMENTE EN **ATARI**



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10



ATRÉVETE CON LOS DOS



Disponibles en
AMSTRAD DISC

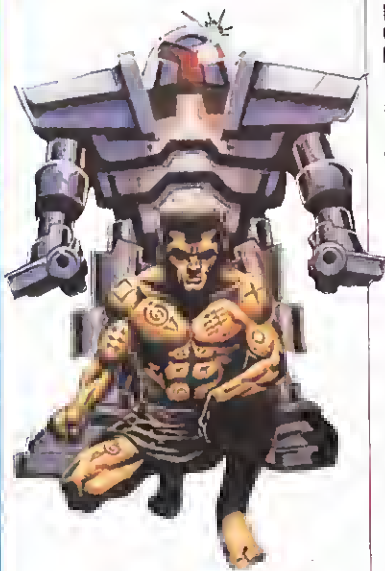
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10



Antiriad SPECTRUM

¿Cómo puedo terminar el juego de la «Armadura Sagrada» de Antiriad?

José Navarro
(Murcia)



Para terminar este juego, deberás, a grandes rasgos, encontrar la armadura sagrada, una vez encontrada ésta, tendrás que buscar los componentes de la armadura, que son los desplazadores de gravedad, un anulador de partículas y el rayo pulsador, con el traje bien armado y con una mina de implosión tendrás que meterte en la guarida de los amos y activar la mina antes encontrada, y en ese momento tu misión habrá acabado. De todos modos, en la revista número 18 encontrarás un completo artículo, el mapa y el cargador de vidas infinitas.

The Great Escape AMSTRAD

1. ¿Hay más llaves además de la del cuarto que está al lado de la celda? Si es así, ¿me podrían decir dónde está?

2. En un cuarto en el que hay prisioneros hay una botella con una letra. ¿Para qué sirve esa botella?

3. En una caja hay una bolsa. ¿Qué es y para qué sirve? y, por último. ¿Cómo se puede convencer a los prisioneros?

Samuel Morales Martín
(Palma de Mallorca)

1. En efecto, en este juego existen dos llaves además de la que tú señalas, una está al pie de una de las torres de vigilancia (la que se encuentra en la esquina inferior derecha de la prisión) y otra está en el cuarto al que se llega por el túnel B, existe además un juego de herramientas que permite abrir cualquier puerta, eso sí, con una considerable pérdida de tiempo.

2. Este cuarto con prisioneros al que tú te refieres es el hospital, y la botella es un frasco de medicina, con la que puedes envenenar a los perros guardianes.

3. Esta bolsa nos la envía la Cruz Roja, y es imprescindible llevarla cuando nos escapemos, en la caja aparecerá un objeto diferente cada día, estos objetos son de una importancia vital.

El resto de los prisioneros ha decidido por unanimidad que lo mejor es esperar a que termine la guerra, mientras gozan de la hospitalidad del Ejército alemán, así que es inútil intentar convencerles de que nos acompañen en nuestra huida.

Infiltrator COMMODORE

1. En el juego Infiltrator he puesto el ADF y he ido hacia la cruz. Una vez allí, ¿qué tengo que hacer?

2. En MICROMANIA número 23 mandasteis unos pokes para el Scoby doo, pero antes de ponerlos tengo que hacer un reset. ¿Cómo puede hacer este «reset»?

3. Tengo el juego Cobra. Nada más empezar sale una moto y me quita una vida. ¿Hay alguna manera de esquivar esta moto? Y si la hay, ¿cómo?

Christian Trujillo
(Madrid)



1. Una vez estés sobre la cruz, deberás parar los motores, conectar el silenciador para evitar el ruido de las aspas (letra W), y descender lentamente. Si aterrizas con demasiada velocidad, o haciendo ruido, tu misión habrá fracasado.

2. La forma ideal de hacer un Reset es utilizando algún interface especial para ello. Puedes usar también un par de cables pelados, o un destornillador, colocándolos en la salida 3 del Port de Usuario. No te fíes mucho de los cables y destornilladores, por si acaso.

3. Para esquivar la moto, hay que darse prisa y saltar sobre uno de los cubos de basura que encontraremos, para que así podamos saltar sobre la moto cuando se nos acerque.

Saboteur AMSTRAD

1. ¿Cómo pasar la barrera del cohete en el «Saboteur II»?

2. ¿En qué parte subterránea está la bomba en el «Saboteur I»?

Juan Diego Artigas
(Madrid)

1. En «Saboteur II» el cohete no se puede atravesar, hay que dar un pequeño rodeo, pasando por debajo, y subiendo después por unas escalerillas.

2. La bomba de «Saboteur I» aparece en diferentes pantallas según el nivel en el que juegas, y no siempre está en los subterráneos. A continuación damos una relación de las pantallas (correspondientes al mapa de MICROMANIA 10) en las que se encuentra la bomba:

Niveles 1 y 2 ...	pantalla 90
Nivel 3	pantalla 45
Nivel 4	pantalla 27
Nivel 5	pantalla 29
Nivel 6	pantalla 3
Nivel 7	pantalla 5
Nivel 8	pantalla 46
Nivel 9	pantalla 4

El Zorro AMSTRAD

En este juego me encuentro con que algunas pantallas no tienen salida. ¿Qué puedo hacer entonces para poder salvar a la chica?

Fernando Calvin García
(Madrid)

Para poder salvar a la chica tendrás que utilizar correctamente todos los objetos: planta, llave, hierro de marcar, trompeta y campanas. Con ello se abrirá un pasadizo que conduce a las mazmorras y al interior del castillo, después de liberar a los presos con la llave, sólo tendremos que llevar una rosa a Lupita para demostrar nuestro amor.



Sir Fred SPECTRUM

1. ¿Qué armas hay que tener y dónde hay que ir para terminar el juego «Sir Fred»?

2. En el Back to Skool, echo el agua a los cuatro profesores, entonces suena un ruido y al volver, la bici está tirada en el suelo, pero le doy a la letra b y no consigo dar pedales. Tampoco veo ninguna rana por ningún sitio. ¿Qué es lo que pasa?

Iván Arjona
(Málaga)



1. En el «Sir Fred», cada vez que empiezas una partida, el camino a seguir cambia y los objetos que aparecen también, por lo que no te podemos decir por dónde tienes que ir y lo que tienes que hacer.

2. Para dar pedales lo que tienes que tener es un poco de práctica, o sea, tendrás que dar a la tecla b en el momento necesario, así, poco a poco, conseguirás dar pedales.

La rana está escondida en un cuarto, por eso no la ves, ese cuarto se abre con una llave que tendrás que quitarle a la directora. Para más información puedes consultar MICROMANIA número 13, donde hay una explicación detallada de lo que debes hacer.

Two on Two COMMODORE

El Two on Two versión original va acompañado de dos manuales, uno (menos grueso te explica lo normal del juego, pero otro más grueso te explica unas cosas muy raras como poder elegir a jugadores de la NBA. ¿Este segundo manual es «compatible» con la versión en cassette de este juego?

Hilario García Ostos
(Córdoba)

Los porcentajes, estadísticas y demás virguerías que se anuncian, sólo parecen estar disponibles en la versión de disco.

Army Moves COMMODORE

Os escribo a la sección S.O.S. Ware porque tengo una duda sobre el juego Army Moves para Commodore.

Al acabar la fase 4, el ordenador me da el código 15863 para poder cargar las otras fases, pero cuando he cargado el otro lado de la cinta el programa no acepta este código:

¿Podrías darme el código correcto o darme alguna solución a este problema?

Toni Altadill
(Tarragona)

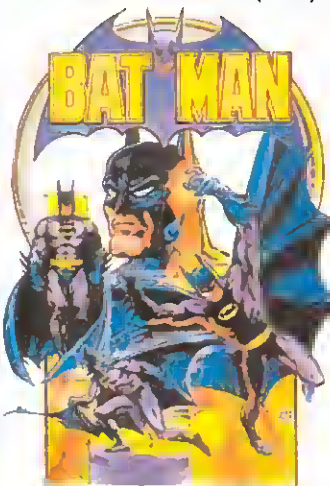
Mucho nos tememos que los señores de Imagine, que son los que han realizado la versión para Commodores, han cometido un grave error de programación. En efecto, la clave que se nos da es 15863, pero al introducirla no la acepta. La clave correcta es 51237.

Batman AMSTRAD

1. ¿Habéis publicado en algún número en la sección «Patatas Arriba» el «Batman»? Si es así, decidme por favor en qué número.

2. ¿En el «Exploding Fist» cuántos Dan hay? ¿Qué pasa al superar este Dan?

José Amador Córdoba
(Jaén)



1. Pues sí, el «Batman» lo hemos publicado en «Patatas Arriba» en la revista número 15.

2. En el «Exploding Fist» podemos llegar hasta el décimo Dan, a partir de éste se repite interminablemente.

Game over AMSTRAD

¿Cómo se introduce la clave de acceso a la 2.ª parte del juego?

Miguel Dujel
(Barcelona)

Sólo debes teclear los números correspondientes a la clave (revelada al terminar la 1.ª fase) y dar a la opción de jugar.

Problemas con los pokes

AMSTRAD

1. En el cargador del «Arkanoïd» del MICROMANIA número 24, al darle RUN, me da Memory Full in 30, y si suprimo dicha línea me pone lo mismo sólo que con la línea 70. ¿Cómo puedo hacer que este cargador valga para disco?

2. En el juego «Green Beret», los pokes de vuestra revista actúan de modo equivocado en mi versión, puesto que al unir los pokes a dicho cargador, el ordenador se queda apagado y no para hasta que lo apago o reinicio. ¿Dónde debo colocar los pokes para que no se me quede colgado y funcione bien el juego?

Juanjo Alonso
(Madrid)

1. El Memory Full aparece porque se intenta cargar el programa en una dirección muy baja para el Basic. La única solución es utilizar una rutina en Código Máquina, que es exactamente lo que hace el cargador del número 24, esta rutina funciona indistintamente con la versión cinta o disco, lo único que hay que cambiar es el nombre del programa principal.

2. Los pokes habría que colocarlos antes de la instrucción Call &C000, si pese a ello no funciona tendremos que desistir, pues los pokes son incompatibles con esa versión.



Adiós Monty COMMODORE

Tengo el juego «Auf Wiedersehen Monty» de la casa Grem-lin Graphics. Me gustaría que me resolvieran la siguiente duda: al llegar al final de la primera fase no sé cómo pasar a la segunda ya que me encuentro unos cocos caídos de un árbol que me obstruyen el paso. Me gustaría que publicasen de información sobre este juego ya que las instrucciones no son muy explícitas y no sé para qué sirve cada cosa que cojo.

Juan Carlos Sala
(Barcelona)

Para pasar los obstáculos del juego es imprescindible el uso de los objetos dispersos por los escenarios. Pero como hay muchos, lo mejor que puedes hacer es usar el Patas Arriba y el cargador de este juego, publicado en el número 25 de MICROMANIA.

Cargador Universal

SPECTRUM

En vuestro Cargador Universal de Código Máquina, tras introducir los datos de la segunda línea (Opción Input), me da el siguiente mensaje: «FALTAN DATOS 12:1». ¿A qué se debe esto?

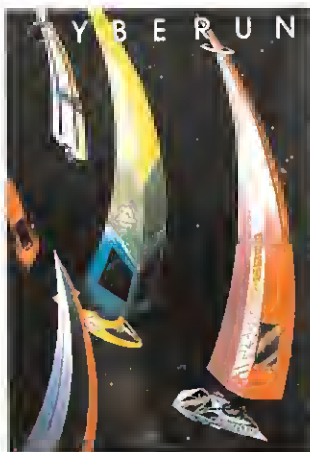
Manuel Adones Jiménez
(Sevilla)

Respecto a tu pregunta, tenemos que decirte que el cargador está perfectamente; por lo cual, revisa bien esa línea o prueba a introducir todo de nuevo.

Cyberun SPECTRUM

1. ¿Cómo puedo terminar el juego «Cyberun».
2. Si han publicado el mapa de este juego, ¿en qué número apareció?

Francisco Paydró
(Valencia)



1. Para terminar el «Cyberun», lo primero que tienes que hacer es equipar bien tu nave con las distintas piezas que se encuentran por la superficie y por el interior del planeta.

Una vez equipada tu nave, tendrás que construir un cohete donde más tarde meterás los cristales de cibernetica que encuentres por el planeta y en el cual podrás escapar de dicho planeta.

2. En MICROMANIA número 13 aparece un cargador y el mapa en el que están detallados los lugares donde se encuentran todas las piezas necesarias.

Arkanoid AMSTRAD

1. Tengo el «Arkanoid» y al cargar el programa cargador de la revista número 24, me sale Data Exhausted in 70. ¿Me podríais decir qué es lo que ocurre?

2. En el juego «The Great Escape»: ¿cómo se pueden abrir todas las puertas? ¿Dónde puedo encontrar una lámpara para alumbrar el túnel subterráneo? ¿Para qué sirven los objetos que puedo encontrar?

Pablo Carazo Tobarruela
(Madrid)

1. Hemos revisado el cargador del «Arkanoid» y está correcto, seguramente habrás omitido algún DATA, te faltará alguna coma o algo similar, lo mejor será que lo repases concienzudamente hasta encontrar el error.

2. Para abrir las puertas podemos utilizar las llaves que hay por todo el castillo, pero no sirven para todas las puertas sino para algunas en concreto, y además las puertas difieren de una llave a otra.

Por otra parte, existe un juego de herramientas que nos facilitará las cosas, pues abre toda clase de puertas.

En las habitaciones del general, situadas en la parte derecha del comedor, podrás encontrar una linterna que permite alumbrar el túnel. Algunos objetos tienen una utilidad determinada: cortar la valla, envenenar a los perros, quitar tierra del túnel; otros son necesarios para que nuestra fuga tenga éxito, deberemos llevar al menos dos de estos tres objetos: documentación, brújula y bolsa para alcanzar la libertad.

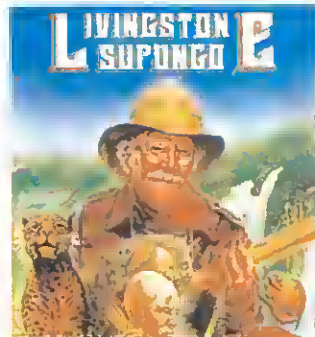
Livingstone, Supongo

AMSTRAD

Me gustaría saber dónde se encuentran exactamente las cinco piedras en el juego Livingstone, Supongo.

¿Pueden darme algunos pokes?

Miguel A. Lidon Plaza
(Madrid)



Sin duda alguna, este juego de Opera Soft es extremadamente difícil, pero los programadores incluyeron un pequeño truco que permite obtener vidas infinitas: basta con pulsar la letra @ (arroba) durante la carga para alcanzar la inmortalidad. ¿Sencillo, no?

El mapa de este juego lo publicamos en MICROMANIA número 18.

Dragon's Lair II SPECTRUM

1. En la fase «Mistic mo-saic». ¿Qué pasos debo hacer para lograr terminarla?

Jesús Ángel Díaz Sánchez
(Las Palmas)

Para lograr pasar esta difícil pantalla deberás realizar las siguientes acciones:

1. Da cinco saltos a la izquierda.



2. Da cuatro saltos hacia arriba.

3. Permanece quieto durante un cambio de baldosas.

4. Cuando se produzca el siguiente cambio salta rápidamente un paso hacia arriba, luego antes del siguiente cambio da tres pasos hacia la izquierda y entra por la puerta.

Skool Daze SPECTRUM

1. En el «Skool Daze», cuando he cogido los escudos, intento pegarle puñetazos a los maestros, pero no les hace ningún efecto, ¿con qué letra se tienen que dar los puñetazos?, yo lo intento con la letra H, pero no ocurre nada, ¿es que no he cogido todos los escudos?

2. ¿En qué revista se encuentran los mapas para el Spectrum del «Green Beret», y del «Commando»?

Jordi Díaz Domingo
(Barcelona)

1. Cuando has cogido todos los escudos no tienes que darles puñetazos, sino dispararles con tu tirachinas, entonces cada uno te dará una letra (que tendrás que escribir en la pizarra), y el profesor de Historia te preguntará una batalla que tendrás que responder correctamente si quieres que Eric cambie sus malas notas por unas un poco decentes.

2. El «Green Beret» aparece analizado en el número 14 de nuestra revista, y el «Commando» en el número 11, pero dado que en estos juegos no avanzas de pantalla en pantalla (salvo al pasar de fase), sino que al andar se produce un scroll, no se ha publicado ningún mapa, pues sólo hay un camino y una dirección a tomar.

Pokes para el Profanation AMSTRAD

Me gustaría que me dierais algún poke para este juego.

Victor Soria
(Madrid)



Tus peticiones han sido escuchadas, aquí tienes unos pokes que te proporcionarán vidas infinitas.

Poke &17 EC,0
Poke &17 ED,0
Poke &17 EE,0
Poke &17 EF,0

Livingstone AMSTRAD

Al hacer RUN en el cargador publicado en MICROMANIA número 21 me sale Syntax Error. ¿Cómo se puede corregir?

Juan Ramón Pina
(Madrid)

Realmente lo que aparecía en el n.º 21 no era exactamente un cargador, sino unas líneas a añadir al cargador del propio juego. El Syntax Error indica un error de escritura, por lo que te recomendamos que revises atentamente el listado. Si aun así, no te funciona, basta con que pulses durante la carga la tecla que simboliza la arroba.

Monty is Innocent SPECTRUM

1. En el juego «El misterio del Nilo», en la ciudad de Luxor, en la pantalla 5 donde está el pozo, ¿cómo puedo matar al moro que está en el tejado para poder pasar de pantalla? En la solución del juego que publicásteis en la revista número 21 no lo explica.

2. ¿Cuál es el objetivo del «Gift from the Gods»? ¿Para qué sirven los diamantes que tiene el protagonista?

3. ¿Cuál es la misión en el Monty is Innocent?

Jesús María Alonso
(Guadalajara)

1. Para matar a ese soldado, lo que necesitarás es mucha puntería y mucha maña para poder darle de un certero disparo, esto no es fácil, pero con un poco de práctica lograrás pasarlo, pues no tiene ningún otro misterio.

2. El objetivo de este juego es conseguir matar a tu madrastra que asesinó a tu padre y se apoderó de todo el reino. Esos diamantes nos sirven para irlos dejando y luego no perdernos.

3. La misión del «Monty is Innocent» es escapar como sea de la cárcel donde está encerrado.

Una de Pokes COMMODORE

1. En el juego «Ghosts'n Goblins», una vez llego al castillo, ¿qué debo hacer allí?

2. Podrían darme los pokes de los juegos: «Terra Cresta», «Green Beret», «Paperboy» y sus correspondientes SYS.

3. En el juego «Time Tunnel» cuando me introduzco en la máquina del tiempo y aparezo en una pantalla sin salida, donde hay como un pequeño templo, ¿qué debo hacer?

Albert Vergés Ciurana
(Gerona)

1. Debes matar a cualquier bicho que se te acerque, y seguir avanzando hacia la derecha, hasta encontrar a la princesa.

2. Los 2 primeros juegos ya han aparecido en la sección. Patas Arriba, con su correspondiente cargador.

3. Esa pantalla a la que te refieres debe ser la del «agujero negro»: «The Black Hole». Allí se deben depositar las páginas del libro de los gnomos.

 <p>TRACK Consejo de Ciento, 345 Pla. 7. Teléf. 216 00 13 08007 - BARCELONA</p>	<p>DISCIPLE Interface para la gama Spectrum con Unidad Disco 5 1/4" 39.900 ptas.</p>
<p>COMPATIBLES PC 640 K-Turbo Un Floppy, Gráficos/Color Monitor Alta Resolución</p> <p>PSION ORGANISER II Ordenador de Bolsillo posibilidad de conexión a PC-AT y periféricos</p> <p>LLAMANOS SERVIMOS A TODA ESPAÑA</p>	<p>99.000 ptas.</p> <p>19.500 ptas.</p>

Pijamarama SPECTRUM

1. Al principio del juego Wally empieza con una llave y la radio, ¿para qué sirve esa llave?
2. Subiendo las escaleras de la primera pantalla, paso a una habitación en la que hay una puerta al fondo, ¿cómo se abre esa puerta?
3. ¿Cómo se coge la llave que está en la habitación del globo? Subo con el globo arriba donde está la llave, pero por más que salto no la cojo.
4. ¿Cómo se coge el imán?
5. Cuando se coge el extintor para que el fuego de la pantalla de la espada no nos mate, al pasar a la pantalla de la derecha, ¿qué hay que hacer?
6. ¿Para qué sirve la espada y la cruz?
7. En la pantalla de los pollos fritos cojo la moneda y la cambio por la otra moneda, ¿es correcto lo que he hecho? Si es correcto, ¿para qué sirve la moneda con un 1?

José Miguel Frances López
(Alicante)



1. Tanto la llave como la radio no nos valen para nada, excepto para despistar.
2. Esa puerta se abre con la moneda con un «1», o sea, con la moneda de la cual nos hablas en tu séptima pregunta.
3. Al lado de la habitación del cuarto de baño hay una habitación en la que hay un interruptor ON-OFF, a este interruptor deberás cambiarle de posición (esto se consigue simplemente con un salto) y en la habitación del globo al lado de la llave aparecerá una caja de té que nos facilitará las cosas.
4. El imán se coge simplemente pasando por encima de él, llevando la llave de la habitación del globo.
5. Simplemente atravesar el fuego, cuando lo hagas caerás en una pantalla en la que hay una llave, esta llave tendrás que cogerla y salir de la habitación rápidamente, pues sino aparecerá una gran bola que no te hará nada bueno.
6. La espada y la cruz tienen la misma utilidad que la radio y la llave que llevamos al principio, o sea, despistar.

Nosferatu COMMODORE

1. Después de haber entrado en los sótanos, ¿qué es lo que debo hacer?, ¿en qué lugar de los sótanos se encuentran las escrituras?
2. ¿Me podrían indicar qué es lo que significa el objeto que hay siempre puesto en la esquina inferior derecha de la pantalla? ¿Para qué sirve?
3. Después de recoger las escrituras del sótano e inmediatamente salir del castillo. ¿Qué es lo que se debe hacer? ¿Qué procedimiento debo seguir?

Tomás Joven
(Barcelona)



1. Es muy aconsejable entrar en los sótanos con la espada, que sirve para matar vampiros, y hay que recoger las escrituras, que aparecen en el sótano de forma aleatoria.
2. Ese objeto es una ventana, que muestra el sol y la luna. Significa el tiempo, si es de noche o de día. Es útil, ya que no puedes salir del castillo de noche.
3. En la segunda parte, puedes controlar a Lucy y Van Helsing también. Deberás utilizar a Lucy para atraer a Nosferatu hasta su dormitorio, para que Van Helsing, armado con la Estaca y el Ajo, pueda acabar con el vampiro.

Don Quijote SPECTRUM

1. ¿Cuál es el código de acceso de «Don Quijote»?
2. ¿Podrían darme un poke de vidas infinitas para «Slap Figt»?
1. El código para la segunda parte de Don Quijote es «EL INGENIOSO HIDALGO».
2. Con POKE 48456,0, obtendrán vidas infinitas.

Spy Hunter SPECTRUM

1. ¿Cómo es el final de «Spy Hunter»? ¿En la fase de las lanchas es posible coger armamento? ¿Hay más fases además de las lanchas en «Spy Hunter»? ¿Hay más tipos de armamento?
2. ¿Cuál es el código del juego «Game Over»?

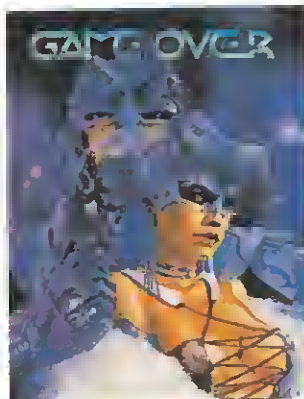
Fernando Ruiz Gispert
(Tarragona)

1. El «Spy Hunter» es uno de esos juegos que puedes tirarte horas y horas, días y días jugando y haciéndote más y más kilómetros sin llegar a ningún final. En la fase de las lanchas no podrás coger armamento, aparte de que en el agua sólo puedes utilizar la ametralladora.
- En la carretera, de vez en cuando te salen unos camiones que si te pones detrás de ellos abrirán sus puertas y nos podremos meter dentro, estos camiones nos dan la posibilidad de disparar oil, humo y un misil.
2. El código del «Game Over» es 18024.

Game Over SPECTRUM

1. Me gustaría que me dieran la clave para pasar a la segunda fase del «Game Over».
2. Si pudiera ser me gustaría que me dieran un cargador para el «Game Over».

Marcos Cucarella Hostalet
(Valencia)



1. La clave para la segunda parte del «Game Over» es: 18024.
2. En MICROMANIA número 30, en la sección «Código Secreto», aparece un cargador que por su extensión nos es imposible publicar aquí.

Starquake MSX

1. Tengo un ordenador MSX (Toshiba HX-10), y un problema con el «Starquake», ya que no sé el código para teleportarse. ¿Podrías decirme qué códigos son? Además, para poder guiarme mejor, ¿podrías compararlos con los del Spectrum Plus?, ya que tengo el mapa.

Dario Fas
(Castellón)

Los nombres para teletransportarse en el «Starquake», versión MSX son: VORAX, RAZON, TARAO, DULAN, ANTIO, KWAKE, ANGOR, ERCOT, KRANZ, UPLAN, INDLE, OPTIN, SNOOL, ZODIA, ARGOL.

Y los de la versión Spectrum son: VEROX, RAMIX, TULSA, DELTA, ASOIC, OUAKE, ALGOL, EXIAL, KYZIA, ULTRA, IRAGE, OKTUP, SONIA, ZODIA, ARGOL.

Green Beret MSX

1. En el «Green Beret», ¿cómo se pueden matar los helicópteros en la tercera fase?
2. En el «Phantomas 2» hay unas puertas de color amarillo, ¿cómo se atraviesan?

Jordi Arque
(Barcelona)



1. En la tercera fase del «Green Beret» has de saltar a la vez que disparas, procurando dar a los helicópteros en la cola.
2. Para pasar por las puertas amarillas del «Phantomas 2» busca la llave que coincide con el dibujo parpadeante que aparece en pantalla. Una vez que tengas la llave colócala en el dibujo y se abrirán.

YA ESTA EN LA CALLE LA GRAN NOTICIA



En efecto, si te suscribes ahora a **MICROMANÍA** por un año te ahorrarás casi 1.000 ptas. Además, si te suscribes con tarjeta de crédito recibirás un número más Gratis.

CLUB DEL SUSCRIPTOR

Al suscribirte a MICROMANÍA podrás beneficiarte de las ventajas del Club del Suscriptor, con un 15% de descuento en la compra de todos los artículos de HOBBY PRESS

Si deseas suscribirte mándanos el cupón adjunto o si lo prefieres
SUSCRÍBETE POR TELÉFONO: (91) 734 65 00

¡YA ESTA EN LA CALLE LA ULTIMA EDICION DE UNA GRAN OBRA!



DINAMIC